

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PROGRAM
MACROMEDIA FLASH PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V
SD/MI**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2019 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PROGRAM
MACROMEDIA FLASH PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V
SD/MI**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah



Pembimbing I : DR. Nasir M.P.d

Pembimbing II : Nur Asiah M.Ag

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2019 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran melalui program aplikasi Macromedia Flash pada mata pelajaran IPS kelas V SD/MI , materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan melalui Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan prosedur dari model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Subjek penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas V di SDN 2 Way Dadi dan MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket Ahli Materi, angket Ahli Media dan angket Ahli Bahasa serta angket respon peserta didik. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi , wawancara, dan angket.

Hasil penelitian yang diperoleh antara lain : (1) Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis Macromedia Flash dalam pembelajaran IPS. (2) Tahap desain, pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8 . (3) validasi desain, hasil penilaian para Ahli Media Pembelajaran berdasarkan hasil angket Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Bahasa, media yang dikembangkan dengan 2 kali tahap validasi. Validasi akhir dari Ahli Materi mencapai skor rata-rata 3,86 dan Ahli Media 3,40 serta Ahli Bahasa yang mencapai skor rata-rata 3,55 maka dapat disimpulkan media yang dikembangkan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran . (4) Uji coba lapangan , berdasarkan hasil analisis angket respon siswa pada uji skala kecil memperoleh skor 3,66 dan pada uji coba skala besar memperoleh skor 3,82 maka dapat disimpulkan kemenarikan media dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hal tersebut , maka dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : ***Macromedia Flash, Media Pembelajaran, Pembelajaran IPS***



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PROGRAM MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS V SD/MI**
Nama : **NOVIANA**
NPM : **1511100232**
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Nasir M.Pd

NIP. 19690405200911003

Pembimbing II

Nur Aslah M.Ag

NIP. 197107092002122001

Mengetahui

Ketua Prodi PGMI

Syofnida Ifrianti, M.Pd

NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PROGRAM MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VSD/MI** disusun oleh: **NOVIANA, NPM. 1511100232**, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Telah di Ujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Selasa, 15 Oktober 2019, pada pukul 13:00-15:00 WIB, tempat: Ruang Sidang PGMI.**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Imam Syafe'i, M.Pd (.....)
Sekretaris : Ayu Reza Ningrum, M.Pd (.....)
Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd (.....)
Penguji Pendamping I : Dr. Nasir M.Pd (.....)
Penguji Pendamping II : Nur Asiah M.Ag (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

Motto

*Setiap kali kamu merasa beruntung percayalah do'a ibumu telah didengar
Tuhan*

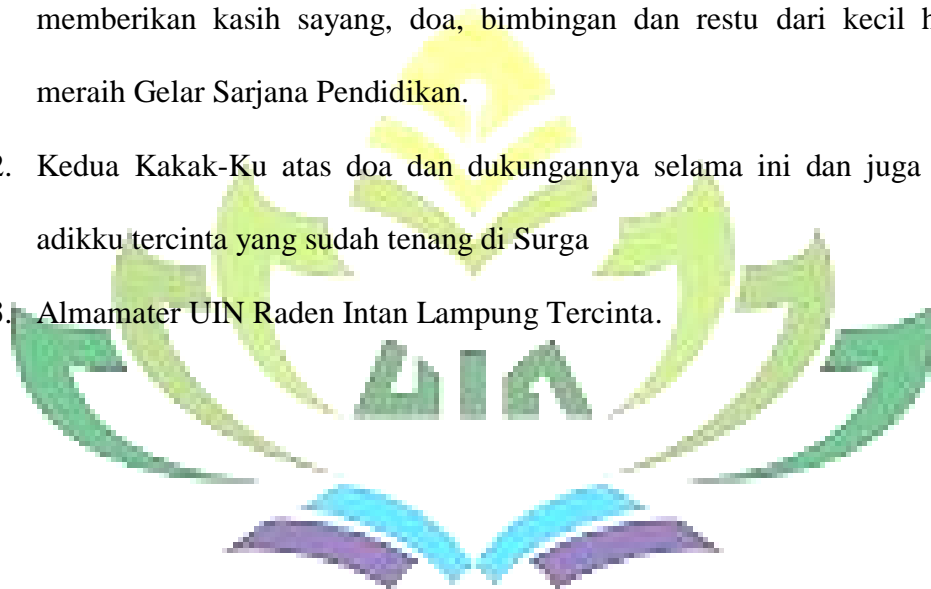
(unknown)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahilahi robbil'aalamin, segala puji hanya bagi Allah SWT Atas pertolongan dan izin-Mu karya ini dapat terselesaikan. Kupersembahkan dengan sepenuh hati karya sederhana ini kepada :

1. Ayahanda Asim dan Ibunda Endar Wati Yang tidak pernah henti memberikan kasih sayang, doa, bimbingan dan restu dari kecil hingga meraih Gelar Sarjana Pendidikan.
2. Kedua Kakak-Ku atas doa dan dukungannya selama ini dan juga untuk adikku tercinta yang sudah tenang di Surga
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung Tercinta.



. RIWAYAT HIDUP

Noviana dilahirkan di Desa Banjar Baru, Kec. Baradatu, Kab. Way Kanan pada tanggal 25 november 1994 Anak ketiga dari 4 bersaudara dari pasangan Bapak Asim dan Ibu Endar Wati.

Pendidikan penulis dimulai dari Sekolah Dasar (SD) Negeri 01 Banjar Baru dan lulus pada tahun 2007. Kemudian dilanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 03 Baradatu lulus pada tahun 2010. Kemudian dilanjutkan kembali pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) Nusantara Bandar Lampung dan diselesaikan pada tahun 2013. Kemudian pada tahun 2015 melanjutkan pendidikan kejenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah kelas D. Pada bulan September 2015 penulis mengikuti kuliah Ta'aruf (KULTA) di UIN Raden Intan Lampung dan selanjutnya mengikuti perkuliahan sampai semester akhir. Pada bulan Juli 2018 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Pasuruan, Kecamatan Penengahan, Kabupaten Lampung Selatan. Pada bulan Oktober 2018 penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program Macromedia Flash pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD/MI”** dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung. Dalam menyelesaikan skripsi, penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih serta memberikan penghargaan kepada :

1. Ibu Prof. Dr. H.Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti M.Pd, selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung..
3. Bapak Dr. Nasir M.Pd, selaku pembimbing I dan Ibu Nur Asiah M.Ag selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Bapak Hasan Sastra Negara M.Pd, dan Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd selaku dosen validator ahli media yang telah memberikan arahan, saran serta masukan kepada penulis dalam pengembangan media pembelajaran.

6. Ibu Nurul Hidayah M.Pd , Ibu Yuli Yanti, M.Pd, Ibu Ernawati M.Pd yang telah memberikan masukan, saran, serta yang telah memvalidasi media yang di kembangkan oleh penulis.
7. Teman-teman dari Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah khususnya kelas (D), yang selama 4 tahun telah menemani, memberi semangat dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Orang tuaku yang selalu memberikan doa serta dukungan selama ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat kusebutkan satu-persatu yang turut membantu dan mendukung penulis menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan doa yang diberikan dengan penuh keikhlasan tersebut mendapat anugerah dari Allah SWT. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang haus ilmu pengetahuan terutama mengenai proses belajar di kelas.

Aamiin ya robbal'amin



Noviana
NPM.1511100232

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN TERBIMBING.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTARLAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. LatarBelakangMasalah.....	1
B. IdentifikasiMasalah.....	8
C. PembatasanMasalah.....	8
D. RumusanMasalah	8
E. TujuanPenelitian	9
F. ManfaatPenelitian.....	10
G. RuangLingkupPenelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengembangan Media	12
B. Media Pembelajaran.....	15
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	15

2. FungsidanManfaat Media Pembelajaran.....	24
3. Karakteristik Media Pembelajaran.....	27
C. Program Aplikasi Macromedia Flash.....	30
1. Kelebihan Macromedia Flash	33
2. Area Kerja Macromedia Flash	35
D. Materi IPS Kelas V SD.....	29
E. PenelitianRelevan.....	44
F. KerangkaBerpikir.....	45

BAB III METODE PENELITIAN

A. JenisPenelitian.....	48
B. SubjekPenelitiandanPengembangan	49
1. Ahli.....	49
2. Praktisi.....	50
3. Responden.....	51
4. LokasiPenelitian.....	51
C. ProsedurPenelitian.....	51
D. Jenis Data	54
E. TeknikPengumpulan Data.....	54
F. InstrumenPengumpulan Data	55
1. InstrumenStudiPendahuluan	55
2. InstrumenValidasiAhli	56
3. InstrumenUjiCobaProduk	56
G. TeknikAnalisis Data.....	56

1. Analisis Data Validasi Ahli.....	57
2. Analisis Data Uji Coba Produk.....	59
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan dan penelitian	61
1. Analysis.....	61
2. Design	64
3. Development	66
4. Implementation	92
5. Evaluation	99
B. Pembahasan.....	99
1. Penilaian kelayakan produk.....	100
a. Ahli Materi	101
b. Ahli Media.....	102
c. Ahli Bahasa.....	104
2. Uji coba produk	106
3. Produk Akhir	108
4. Keterbatasan Penelitian	109

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

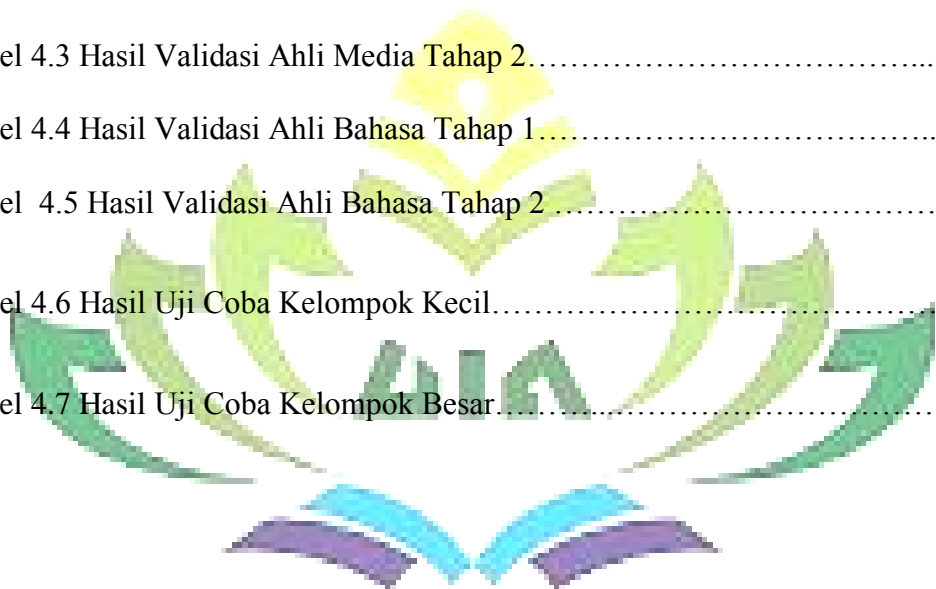
A. Kesimpulan	110
B. Saran.....	111

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Penilaian Validasi Ahli.....	57
Tabel 3.2 Kriteria validasi.....	58
Tabel 3.3 Skor penilaian uji coba.....	58
Tabel 3.4 Kriteria Uji Kemenarikan.....	59
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	77
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Tahap1	80
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	82
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1.....	84
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2	86
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	93
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	95



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan pembelajaran adalah hal yang tidak dapat dipisahkan. Pembelajaran ialah hal terpenting dari pendidikan. Untuk memperoleh kualitas pendidikan yang baik maka diperlukan proses pembelajaran yang baik pula.¹

Seperti yang dijelaskan dalam surat An-Nisa ayat 9 yang berbunyi :

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: “Dan hendaklah orang-orang takut kepada Allah, bila seandainya mereka meninggalkan anak-anaknya, yang dalam keadaan lemah, yang mereka khawatirkan terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan mengucapkan perkataan yang benar”. (An-Nisa’: 9)

Pendidikan merupakan hal sangat penting bagi setiap orang. Sejak dini anak-anak memperoleh pendidikan yang mereka pelajari baik

itu di sekolah maupun di rumah, salah satu ilmu yang penting untuk dipelajari adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.²

IPS merupakan satu bidang kajian yang diberikan dalam pendidikan formal sejak bangku sekolah dasar dalam rangka mendukung ketercapaian tujuan

¹ Moh. Khoirul Anwar, “Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar,” *Tadris : Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol.2 No 2 (2017)

² Yulia Siska, “pembelajaran IPS di SD/MI” (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018): 25

pendidikan nasional indonesia. Tujuan diberikannya pengajaran IPS pada jenjang sekolah dasar adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari³.

Bagi siswa dalam jenjang sekolah dasar pembelajaran IPS bukanlah hal yang mudah untuk dimengerti dan dipahami secara singkat, Siswa sekolah dasar adalah anak-anak yang masih dalam tahap bermain-main dan kurang serius dalam pembelajaran, jika menurut mereka hal tersebut membosankan maka mereka akan malas untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Dan bagi sebagian siswa pembelajaran IPS masih dianggap pembelajaran yang membosankan, karena seperti yang kita ketahui bahwa IPS dalam jenjang sekolah dasar yakni mengenai sejarah-sejarah masa lampau yang mengharuskan mereka untuk membaca, memahami dan mengingat peristiwa atau kegiatan apa saja yang terjadi di masa lampau.

Pendidikan adalah ilmu dan seni. Pendidikan sebagai ilmu berarti dalam proses pendidikan seorang pendidik harus menguasai ilmu pendidikan agar mampu melaksanakan aktifitas pendidikan. Jika pendidik tidak memahami teori pendidikan maka sulit bagi seorang pendidik dapat mengajar dengan baik. Pendidikan sebagai seni berarti dalam proses pendidikan seorang pendidik memiliki seni atau caranya sendiri dalam kegiatan pembelajaran.⁴

Maka dari itu, diharapkan pendidik mampu merancang pembelajaran yang bisa memberikan atau menyajikan pembelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang

³Yulia Siska, "Konsep Dasar IPS SD/MI" (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016): 12

⁴ Punaji Setyosari, "Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan," (Jakarta: Kencana, cet ke 5, 2016). H. 42

menarik minat peserta didik sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif.

Keberhasilan dalam pembelajaran biasanya diukur dari siswa dalam memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Semakin banyak siswa yang dapat mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi maka semakin tinggi keberhasilan dari pengajaran tersebut.⁵

Berdasarkan hasil wawancara yang penelitian peroleh dengan beberapa peserta didik di MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung pada tanggal 22 Desember 2018 ditemukan beberapa permasalahan. Permasalahan yang pertama adalah peserta didik sulit dalam menyerap materi yang disampaikan oleh pendidik, media yang digunakan oleh pendidik masih terbatas pada buku yang penyajian materi nya padat dan media yang tidak menarik yang membuat peserta didik merasa bosan untuk mempelajarinya. Peserta didik berharap pendidik dapat memberikan suasana kelas yang menarik agar peserta didik tidak bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran IPS⁶

Peneliti juga melakukan wawancara guru mata pelajaran IPS di MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung Ibu Mifta. Menurut beliau proses pembelajar IPS siswa sudah baik, tingkat pemahaman peserta didik juga sudah baik. Media pembelajaran yang beliau gunakan yaitu media pembelajaran yang sudah umum atau sering digunakan oleh pendidik kebanyakan yaitu menggunakan media buku paket dan media visual dalam bentuk kertas yang ditempel di dinding. Belum

⁵Muhibuddin Fadhli, " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar," jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran vol 3 (2015)

⁶Hasil wawancara dengan peserta didik kelas v di Mi Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung 22 desember 2018

pernah menggunakan media pembelajaran berupa multimedia baik itu power point ataupun alat peraga flash lainnya. Hal itu juga disebabkan oleh kurang nya sarana dan prasarana komputer di lingkungan sekolah sehingga membuat pendidik sedikit sulit untuk membuat media pembelajaran IPS berbasis flash.⁷

Karna setiap peserta didik memiliki pemahaman yang berbeda-beda dalam menerima pelajaran, hal ini menyebabkan masih banyak peserta didik yang beranggapan pembelajaran IPS adalah hal yang sedikit membosankan karna selalu berkutat dengan catatan , menghafal, dan tugas-tugas setiap pertemuan jam pelajaran.

Dalam menghadapi masalah tersebut kita perlu melakukan suatu perubahan dalam sistem pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik perhatian siswa. Oleh sebab itu perlu adanya suatu pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat kita lakukan agar peserta didik mampu memahami materi yang di pelajari adalah melakukan kegiatan pembelajaran dibantu dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga menggunakan hal-hal yang kongkrit , dan menggunakan atau memilih media yang tepat dan memperhatikan karakteristik siswa/peserta didik.

Media pembelajaran diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. Dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun

⁷Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di MI Ismaria Al-Quraniyyah Bandar Lampung 22 desember 2018

psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.⁸

Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar dalam rangka komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.⁹

Media adalah salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan dalam proses pembelajaran kehadiran media sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal.¹⁰

Selain itu, pemilihan media pembelajaran merupakan hal yang penting bagi pendidik, pendidik harus memilih media pembelajaran yang akan membuat siswa tertarik terhadap media yang di buat. Jika media yang ditampilkan adalah hal-hal yang baru yang belum pernah dilihat atau diketahui oleh siswa baik secara fisik maupun non fisik, begitu juga pesan yang terkandung pada media tersebut adalah sesuatu yang baru dan atraktif misal dari segi warna dan juga desainnya, semakin besar rasa keinginan siswa untuk memahami dan menggunakan media tersebut.¹¹

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi komputer menuntut pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut dalam melangsungkan proses pembelajaran , banyak aplikasi yang dapat digunakan

⁸*Ibid.*

⁹Majidah Khairani dan Dian febrinal,” Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX,” *Jurnal Ipteks Terapan* 10, no 2 (2016): 95-102

¹⁰ Rusman , *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2011), h.171.

¹¹Nunu Mahnun,” Kajian Terhadap Langkah-langkah Media dan Implementasinya terhadap Pembelajaran,” *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol 37 No 1 (2012)

untuk membantu kegiatan belajar mengajar diantaranya seperti , Geogebra, Microsoft powerpoint, Adobe flash , Macromdia flash , dll yang seharusnya bisa dimanfaatkan dan dikembangkan untuk bahan ajar. Media pembelajaran dengan menggunakan media komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban dalam menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif , yang membuat peserta didik tidak mudah lupa , tidak mudah bosan dan lebih sabar menjalankan intruksi yang diinginkan program.¹²

Sajian audio visual atau lebih dikenal dengan multimedia dapat dimanfaatkan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Sedangkan, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berturut-turut.¹³

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk memanfaatkan aplikasi-apkikasi tersebut untuk digunakan sebagai bahan/ media dalam pembelajaran agar peserta didik dapat lebih memahami dan tertarik pada materi yang disampaikan. Software yang coba peneliti kembangkan adalah *macromedia flash* karena *software* ini diharapkan mampu menarik minat peserta didik dengan tampilan gambar , animasi dan suara yang jelas dan menarik.

¹²Noris Putra Utama,” Penggunaan Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Dimensi Tiga,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2012)

¹³Syariful Fahmi, Marsigit ,”Pengembangan Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya terhadap Sikap Siswa Pada Matematika,” *Jurnal Pendidikan Matematika Vol.9 No 1* (2014)

Macromedia flash menghasilkan multimedia interaktif. Sebagai multimedia interaktif tentunya dapat mengakomodasi siswa yang cepat menerima pelajaran dan juga dapat menangani siswa yang lamban dalam menerima pelajaran.¹⁴

Macromedia flash adalah *software* yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara untuk menarik minat dan komunikasi peserta didik. Media ini digunakan agar peserta didik dapat melihat langsung simulasi dan demonstrasi yang menyerupai kejadian sebenarnya, serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵

Penggunaan macromedia flash dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran agar siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemahaman materi dan memberikan pengalaman baru agar siswa termotivasi. Pemilihan jenis huruf yang menarik pada penyajian materi menjadikan siswa menjadi lebih mudah mengingat materi yang di ajarkan , oleh karena itu media pembelajaran dengan macromedia flash dapat memberikan siswa kesempatan untuk beraktifitas dan memperoleh pengalaman dalam pembelajaran yang dapat memberikan hasil yang memuaskan.¹⁶

Dengan media ini juga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka bisa mengeksplorasi materi yang mereka pelajari yang membuat materi itu terus diingat dan melekat yang dapat membantu keberhasilan belajar nantinya.

¹⁴*Ibid.*

¹⁵Majidah Khairani dan Dian febrinal, *Op.Cit*

¹⁶Noris P.U, Nilawati Z.A dan Dodi Vionanda , *Op.Cit.*

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Program Flash pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia pada Siswa SD Kelas V”.

Sebelumnya banyak peneliti yang telah mengembangkan aplikasi macromedia flash namun, perbedaan dari penelitian ini adalah materi yang disajikan dan hasilnya untuk melihat respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran.

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang akan dibahas dalam pembahasan ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang tertarik belajar IPS dan cepat bosan karena pendidik masih menggunakan buku dan media pembelajaran yang tidak menarik minat peserta didik.
2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran IPS
3. Pendidik di MI Ismaria Al-Qur’aniyyah Bandar Lampung dan SDN 2 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung belum memanfaatkan mediapembelajaran IPS khususnya program flash.

B. Pembatasan Masalah

Adapun untuk kemudahan pembahasan, maka permasalahan di batasi pada:

1. Media pembelajaran IPS menggunakan program flash
2. Materi yang digunakan yaitu materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia pada Siswa SD Kelas V

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis program macromedia flash pada mata pelajaran IPS kelas V pada materi Keanekaragaman Suku dan Budaya Bangsa di MI Ismaria Al-Qura'aniyyah Bandar Lampung dan SDN 2 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran berbasis program Macromedia Flash pada Mata pelajaran IPS Kelas V pada materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis program macromedia flash pada mata pelajaran IPS kelas V pada materi Keanekaragaman Suku dan Budaya Bangsa di MI Ismaria Al-Qura'aniyyah Bandar Lampung dan SDN 2 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung?

D. Tujuan penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran IPS berbantuan flash pada materi pada Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran IPS berbantuan flash pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran IPS yang dikembangkan pada materi pada Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan harapannya dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan spiritual bagi para pembaca, khususnya yang bersangkutan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

- 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami mata pelajaran IPS khususnya pada materi keanekaragaman suku dan budaya bangsa kelas V

- 2) Meningkatkan antusias dan motivasi belajar peserta didik karena proses belajar jadi lebih menyenangkan
- 3) Peserta didik dapat fokus dalam belajar dan lebih kreatif karena memakai media pembelajaran berbasis Macromedia Flash

b. Bagi pendidik

- 1) Membantu dan mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran, terutama pembelajaran IPS
- 2) Menambah wawasan pendidik tentang alternatif media pembelajaran
- 3) Menjadi motivasi bagi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik

c. Bagi sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan dan pemahaman pada pihak sekolah bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash dapat meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh pendidik

F. Ruang lingkup penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah ;

1. Penelitian ini hanya memfokuskan pada pembuatan media pembelajaran sebagai sumber ajar dalam pembelajaran IPS.

2. Penelitian ini hanya melakukan uji coba kelayakan dan melihat respon peserta didik terhadap *product* media pembelajaran dalam pembelajaran IPS.
3. Pembuatan media pembelajaran meliputi pokok bahasan pada Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia di MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung dan SDN 2 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media

Pengembangan yaitu kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru atau menyempurnakan produk yang ada.¹⁷

Pendapat lain mengungkapkan bahwa pengembangan ialah suatu usaha merubah, mendesain, atau mengkreasi sesuatu yang sudah ada agar memiliki kualitas yang lebih baik, lebih bernilai, lebih efektif dan efisien dari sebelumnya.¹⁸

Menurut Borg and Gall dalam buku Metode Penelitian dan Pengembangan karya Sugiyono

“Penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Dalam hal ini produk yang dimaksud tidak hanya berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajara

¹⁷Tuhu Setyono,”Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Macromedia Flash pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama,” *jurnal Mahasiswa FKIP Matematika UPP*, (2017)

¹⁸ Dian andesta Bujuri dan Masnun Baiti, ”Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Konstektual,” *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 5 No 2 (2018)

n dan *software* (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar dan program seperti program pendidikan.”¹⁹

Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang baik yang bisa diperbaiki dan menghasilkan suatu produk yang lebih baik guna meningkatkan kualitas mutu yang terbaik.

Media adalah salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos,1996).²⁰ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima.²¹ Media bisa juga diartikan sebagai alat yang digunakan pendidik untuk berkomunikasi kepada peserta didik agar lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Masih banyak pendidik yang menggunakan media yang belum cukup menarik didalam kelas, materi yang disampaikan ditulis di papan tulis atau dirangkum agar bisa tersalurkan kepada peserta didik yang mengakibatkan suasana kelas menjadi pasif karna kurangnya interaksi antara peserta didik dan pendidik ataupun peserta didik dengan peserta didik lainnya. Dalam kenyataannya daya tengkap siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Apabila hanya dilakukan dengan aktivitas ceramah saja maka siswa hanya akan menyerap

¹⁹Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* “ (Bandung : Alfabeta, cet. 3, 2017).h.2

²⁰Daryanto, ” *Media Pembelajaran* ,”(Bandung: Satu Nusa Studio, cet.3, 2015). h.4

²¹Farida, “ Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD,” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2015)

5% bahan pembelajaran.²² Di dalam kelas penggunaan Media Pembelajaran masih dikatakan kurang, bahkan bisa dikatakan bahwa pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang bisa digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya.²³ Banyak yang bisa dipakai dan dijadikan sebagai media pembelajaran, diantaranya dapat berupa , media audio , media permainan, ataupun media proyeksi diam. Pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang akan berpengaruh pada kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran yang baik adalah media audio visual, yaitu dapat dilihat dan di dengar yang bisa memudahkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dengan pengalaman suara (audio) , penglihatan (visual) , dan pengalaman gerakan dapat mengatasi sikap pasif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peran media mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses pembelajaran.²⁴ Oleh karena itulah dibutuhkan sesuatu yang bisa membantu menyampaikan dan memperjelas makna pesan yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik agar tersalurkan dengan lebih baik dan lebih sempurna.

²²Ali Muhson," Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," Jurnal Pendidikan Akutansi

²³Dody Suryo Hartono," Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris Theme I Have A Pet Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting

²⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta; PT Raja Grafindo Persada,2013) h. 3

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu kriteria yang digunakan dalam pemilihan media untuk mendukung penyampaian isi bahan pelajaran dengan mudah. Pengembangan media pembelajaran meliputi media berbasis visual (yaitu, gambar , chart, grafik, transparasi, dan slide, media berbasis audio-visual (video dan audio tape), juga media berbasis komputer dan video interaktif. Perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar pembelajaran tidak terkesan kurang menarik , monoton dan membosankan.²⁵

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

“Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. bahasa arab menyatakan media sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada sang penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely apabila media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau suatu kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam hal ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, dalam proses belajar mengajar media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.²⁶

Banyak definisi yang dikemukakan orang terhadap media. *Association for education and communication technology (AECT)*, mengungkapkan bahwa media merupakan bentuk dan saluran yang dijadikan sebagai proses informasi. *National education association (NEA)* mengartikan media sebagai segala benda yang bisa

²⁵Erlina Idolla Ganis, “Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah(MIM) Ngadirejan,” *Spedd-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 12, no. 1 (2013)

²⁶*Ibid.*

dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan dengan instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.²⁷ Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual. Media hendaknya dapat dibaca didengar, dilihat ,dimanipulasikan. Apapun bentuk yang diberikan, ada persamaan antara batasan tersebut yakni bahwa media ialah segala ssuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran ,perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses belajar terjadi.²⁸ Daryanto mengungkapkan media adalah alat yang bisa membantu kegiatan belajar mengajar yang dapat memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna.²⁹ Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu dapat berupa benda, manusia, bahan , alat metode atau tehnik yang digunakan dalam menunjang pelaksanaan proses pembelajaran.

Belajar adalah usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.³⁰ pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar , pengajar, dan bahan ajar. Suatu komunikasi tidak akan berjalan tanpa adanya sarana penyampai pesan atau media. Pembelajaran merupakan kegiatan yang telah terprogram oleh

²⁷ *Ibid.*

²⁸ Arief S. Sadiman , *et. al. Media Pendidikan (Pengertian, pengembangan , dan Pemanfaatannya)* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, cet. 17, 2014).

²⁹ Daryanto, *Op.Cit* : 4

³⁰ Dody Suryo Hartono, *Op.Cit*

pendidik yang bertujuan untuk mempengaruhi serta membimbing peserta didik agar

dirinya dapat menguasai pengetahuan , keterampilan dan sikap. Dan media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugas kependidikannya.³¹

Media pembelajaran dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang harus dikuasainya , sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Banyak media yang telah diciptakan, dari modul, buku sampai pada media yang menggunakan alat teknologi.³² Alternatif penggunaan media yang bisa dilakukan untuk menarik minat peserta didik terhadap pembelajaran ips adalah dengan menghadirkan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*. Media ini berbeda dengan buku paket yang sering digunakan. Kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik apabila peserta didik diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Pendidik berupaya untuk menampilkan rangsangan yang dapat di proses oleh berbagai indera. Semakin atraktif bentuk dan isi media semakin besar juga keinginan siswa untuk lebih mengetahui apa yang ingin disampaikan oleh pendidik atau bahkan ingin berinteraksi dengan media tersebut.³³

³¹M.M. Habidin, B. E. Purnama, dan G. Kristianto ,” Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif, “*Indonesia Jurnal On Computer Science*, 2013:2

³²Dewi Kartikasari dan Gaesang Kristianto Nugroho, “Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo,” *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 2, no. 3 (2012):2.

³³*Ibid.*

Berdasarkan penjelasan diatas dapat di pahami bahwa hadirnya sebuah media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat penyampai materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Selain itu juga, media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan hal-hal yang abstrak yang tidak bisa dipahami oleh peserta didik yang selanjutnya divisualisasikan dengan media pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Jadi adanya media pembelajaran didalam kelas itu sangat di butuhkan guna menunjang pemahaman peserta didik dalam menerima materi yang disajikan oleh pendidik sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

a. **Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Menurut Gerlach & Ely ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat di lakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu melakukannya.³⁴

1) **Ciri Fiksatif (*Fiksative Property*)**

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ini penting bagi pendidik karena kejadian-kejadian atau objek yang telah di rekam atau disimpan dengan format media yang ada dapat di gunakan setiap saat.

³⁴ Azhar Arsyad, *Op. Cit*:17

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya menjelaskan bagaimana proses larva menjadi kepompong lalu menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik fotografi.³⁵

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif yakni memungkinkan suatu objek atau kejadian di transportasikan melalui ruang kemudian secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian itu.³⁶

Sementara itu pendapat lain mengungkapkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran ialah antara lain :³⁷

1. material

“Ciri-ciri media pembelajaran yang pertama adalah bersifat material. Material yang dimaksud di sini adalah memiliki wujud fisik terutama pada alat-alat peraga atau model seperti misalnya tengkorak manusia yang digunakan dalam mata pelajaran biologi pada tingkat SMP ataupun SMA untuk mempelajari mengenai anatomi tubuh manusia.”

“Perlu disadari bahwa tidak semua media pembelajaran bersifat fisik, setidaknya tidak sepenuhnya bersifat fisik, seperti misalnya pada media pembelajaran yang bertipe audio seperti misalnya rekaman percakapan yang digunakan untuk belajar mendengarkan dalam mata pelajaran bahasa Inggris, akan tetapi pasti ada unsur fisik yang menjadi ruang penggunaan media

³⁵ *Ibid.*

³⁶ *Ibid.*

³⁷ Ciri-ciri media pembelajaran tersedia di <https://pakarkomunikasi.com/ciri-ciri-media-pembelajaran> oktober 2017 (online)

pembelajaran tersebut. Dengan kata lain, tidak ada media pembelajaran yang bersifat imaterial.”

2. Model dari suatu konsep atau gagasan tertentu

“Ciri-ciri media pembelajaran berikutnya adalah media pembelajaran merupakan model terhadap suatu konsep atau suatu realitas tertentu yang sedang dipelajari di dalam mata pelajaran tertentu dalam suatu lingkungan pendidikan seperti sekolah dasar, sekolah menengah dan lain sebagainya. Oleh karena cenderung merupakan suatu model, maka media pembelajaran biasanya memiliki elemen visual atau audio atau kinestesis yang dapat mempermudah seorang siswa untuk belajar.”

“Beberapa contoh wujud media pembelajaran yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut merupakan suatu model atas konsep atau realitas tertentu misalnya adalah sebagai berikut.”³⁸

- Anatomi tubuh manusia berupa tulang-tulang
- Kerangka tubuh katak
- Kerangka tubuh ikan tertentu
- Model pertumbuhan atau perkecambahan tanaman tertentu
- Abstraksi langsung dari konsep segitiga, persegi, lingkaran, dan lain sebagainya
- Skema atau konseptualisasi model komunikasi
- Model yang menggambarkan kejadian tsunami atau fenomena alam tertentu
- dan lain sebagainya.

3. Adaptif

“Media pembelajaran memiliki sifat adaptif, dalam arti menyesuaikan dengan tingkat pengguna model tersebut di lapangan. Model pembelajaran yang diberikan untuk anak kecil dalam mempelajari binatang tertentu akan berbeda dengan model yang akan diberikan pada mahasiswa tingkat akhir di jurusan biologi. Perbedaan model ini justru akan mempermudah seorang siswa atau mahasiswa dalam memahami konsep yang diajarkan sesuai dengan bidang pelajaran atau jurusan yang dimilikinya.”³⁹

³⁸*Ibid.*

³⁹*Ibid.*

4. Interaktif

“Media pembelajaran juga memiliki ciri-ciri interaktif, dalam arti dapat digunakan oleh siswa didik yang mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh guru dalam mata pelajaran tertentu. Ciri-ciri ini memang tidak terdapat pada semua media pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran tertentu, akan tetapi rata-rata dan bila kita melihat dari latar belakang media pembelajaran tersebut, maka media pembelajaran pada umumnya akan memiliki sifat interaktif untuk memberikan peluang yang lebih besar bagi siswa didik dalam mempelajari materi yang diajarkan sehingga mereka dapat mempelajari materi tersebut dengan lebih cepat, selain juga menunjang komunikasi intrapersonal siswa tersebut ketika belajar.”

- Beberapa media pembelajaran yang bersifat interaktif misalnya adalah sebagai berikut:
- Anatomi tubuh manusia
- Model tsunami atau banjir
- Model sirkuit listrik
- dan lain sebagainya.

Dengan adanya ciri-ciri media pembelajaran yang bersifat interaktif inilah kita dapat membedakan mana media pembelajaran yang baik atau buruk dilihat dari seberapa interaktif media pembelajaran tersebut dalam membantu siswa untuk mempelajari materi yang diajarkan.

5. Reusable

“Media pembelajaran juga memiliki ciri-ciri *reusable*, atau dapat digunakan kembali sehingga bukanlah merupakan barang yang habis pakai seperti misalnya makanan dan lain sebagainya. Sifat atau ciri-ciri ini dapat membantu kita dalam membedakan mana media pembelajaran dan mana yang merupakan realitas konkret dari abstraksi yang mendasari dari penggunaan media pembelajaran tersebut. Selain dapat digunakan kembali, media pembelajaran juga dapat dipecah menjadi bagian yang lebih kecil sehingga memungkinkan siswa untuk mempelajari bagian spesifik dari suatu realitas tertentu yang disimbolkan dari media pembelajaran tersebut.”

6. Berada di area pendidikan

“Media pembelajaran tentu saja berada di area pembelajaran atau area pendidikan. Tidak mungkin media pembelajaran digunakan di lapangan asli atau dalam medan yang lain. Akan tetapi tidak semua barang yang ada di lapangan pendidikan dapat disebut dengan media pembelajaran. Misalnya tabung reaksi kimia, walaupun ada yang bersifat sebagai model pembelajaran, ada pula yang memang benar-benar merupakan tabung reaksi yang digunakan untuk melakukan proses pencampuran senyawa kimia tertentu sehingga

menghasilkan suatu senyawa tertentu. Walaupun media pembelajaran sebagai bagian dari media komunikasi moderen telah berkembang, akan tetapi posisinya dalam dunia pendidikan tidak bisa dihapuskan, walaupun pengaruh media sosial semakin kuat di tengah interaksi dewasa ini.”

7. Mempermudah penyampaian materi pembelajaran

“Ini adalah ciri-ciri berikutnya dari media pembelajaran yang mungkin dapat membedakan media pembelajaran dengan media belajar yang juga turut digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila media belajar atau sarana pembelajaran merupakan peralatan yang dapat dipindah-pindah dan digunakan untuk membantu proses pembelajaran, maka media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang dibuat dengan fungsi atau tujuan yang lebih spesifik, yaitu untuk membantu guru dalam menyampaikan suatu materi atau suatu konsep tertentu secara lebih konkret, mudah diterima oleh murid atau siswa, sehingga mengurangi beban abstraksi yang dimiliki oleh siswa tersebut dalam memahami pelajaran tersebut, sebagaimana menurut teori kunikasi interpersonal bahwa komunikasi akan lebih mudah memahami pesan apabila komunikator dapat menunjukkan realitas yang dimaksud dengan lebih jelas.”⁴⁰

8. Visualisasi

“Salah satu ciri-ciri media pembelajaran adalah sifat visualnya. Maksudnya adalah, suatu media pembelajaran akan mempermudah visualisasi seorang siswa didik dalam memahami suatu konsep abstrak atau realitas yang sedang dipelajari dalam mata pelajaran tertentu sehingga akan mengurangi tingkat beban pikiran yang dimiliki oleh siswa didik. Dengan ciri-ciri atau sifat yang satu ini, media pembelajaran akan sangat membantu siswa didik dalam memahami apa yang dipelajari terutama apabila siswa didik tersebut memiliki tipe belajar visual yang akan sangat mudah belajar setelah melihat secara langsung realitas yang sebenarnya dipelajari oleh dirinya.”

9. Audio

“Media pembelajaran juga memiliki ciri-ciri bersifat audio atau dapat didengarkan dengan telinga. Maksudnya adalah, media pembelajaran dapat menghadirkan stimulus audio yang sesuai dengan realitas yang disimbolkan untuk membantu siswa didik dalam mempelajari atau menyimbolkan suatu realitas tertentu. Dibarengi dengan komunikasi yang dilakukan oleh sang guru, fitur audio yang dimiliki oleh suatu media pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih fokus dalam memahami materi yang ingin disampaikan. Apabila seorang siswa memiliki model belajar auditori, maka progres belajar sang siswa tersebut apabila diajari dengan cara memberikan media

⁴⁰*Ibid.*

pembelajaran yang berfokus pada penyampaian audio tertentu kecenderungannya adalah akan meningkat.”⁴¹

10. Kinestesis

“Selain visualisasi dan juga pemberian stimulus suara, media pembelajaran juga dapat merangsang kegiatan belajar siswa dengan cara melibatkan siswa tersebut dalam melakukan perilaku tertentu atau lebih dikenal dengan psikomotorik atau kinestesis. Media pembelajaran yang melibatkan siswa didik melalui interaksi dengan gerakan atau psikomotor misalnya adalah:”

- Anatomi tubuh manusia
- Permainan balon udara
- Abstraksi roket
- Model gerakan planet
- dan lain sebagainya.

11. Edukatif

“Seperti nama dan latar belakang yang dimilikinya, media pembelajaran memiliki sifat atau ciri yaitu edukatif. Maksudnya adalah media pembelajaran dibuat dan difungsikan dalam rangka pembelajaran untuk membantu pemahaman materi atau konsep pada siswa didik dan bukan untuk tujuan yang selainnya. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembantu dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan siswanya. Media pembelajaran yang baik oleh karenanya harus membantu proses belajar siswa, dan menunjang penyampaian materi yang dilakukan oleh seorang guru dan bukan menghambat atau mempersulitnya.”

12. Fiksatif

“Ciri-ciri fiksatif yang dimaksud adalah suatu media pembelajaran dapat menangkap, merekam, mengkonstruksi ulang suatu konsep tertentu atau abstraksi tertentu untuk kemudian dijadikan suatu model yang akan dapat digunakan secara fisik oleh orang-orang yang memiliki kepentingan terhadap model tersebut. Dengan adanya sifat atau ciri fiksatif inilah yang memungkinkan suatu media pembelajaran untuk membantu siswa atau guru dalam menyampaikan materi belajar yang dimilikinya.”

13. Distributif

“Sifat distributif adalah kemampuan suatu media pembelajaran untuk mentransformasikan konsep yang telah dia rekam dalam ruang waktu tertentu yang sesuai dengan keadaan siswa atau proses pembelajaran yang dia alami.”

⁴¹*Ibid.*

14. Manipulatif

“Sifat manipulatif atau ciri manipulatif dapat direkam dan direkonstruksi dalam jangka waktu yang sangat ringkas bahkan lebih cepat dari pada kejadian aslinya. Dengan adanya sifat ini suatu media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar siswa.”

15. Eksploratif

“Media pembelajaran memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi materi pelajaran yang sedang dia pelajari.”

16. Replikatif

“Media pembelajaran merupakan sebuah replika dari suatu konsep atau suatu gagasan atau suatu realitas tertentu, sehingga tingkat kemiripannya bisa jadi tidak seratus persen mirip, akan tetapi ada beberapa bagian penting yang sangat persis dengan bentuk asli dari realitas yang ia simbolkan.”

17. Terbatas

“Maksudnya adalah suatu media pembelajaran hanya mampu mewakili beberapa realitas atau konsep tertentu sehingga untuk mempelajari materi yang lain suatu siswa dimungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran yang lainnya.”⁴²

Berdasarkan penjelasan tentang ciri-ciri media pembelajaran diatas, ciri-ciri media pembelajaran menurut peneliti adalah:

1. Media pembelajaran identik dengan alat peraga langsung dan tidak langsung.
2. Media pembelajaran digunakan dalam proses komunikasi.
3. Media pembelajaran merupakan alat yg efektif.
4. Media pembelajaran sangat berperan bagi kepentingan pendidikan.
5. Media pembelajaran erat kaitannya dengan metode mengajar

⁴²*Ibid.*

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pada suatu proses pembelajaran ada dua unsur yang menjadi komponen penting yaitu, metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan, dimana pemilihan metode yang tepat dapat berpengaruh pada pembelajaran didalam kelas, demikian halnya dengan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar , penggunaan media pembelajaran dalam akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran.⁴³

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang di tata dan diciptakan oleh pendidik. Media pembelajaran menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran dengan makna visual yang ditampilkan. Adapun menurut sudjana manfaat media pembelajaran antara lain :⁴⁴

1. Menumbuhkan motivasi belajar karna dengan media, pembelajaran menjadi lebih menarik.
2. Peserta didik tidak akan merasa bosan karena pembelajaran menjadi lebih bervariasi
3. Pembahasan materi akan lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan membuat peserta didik mampu menguasai materi dan tujuan pembelajaran.

⁴³ Azhar arsyad, *Op.Cit*

⁴⁴ *Ibid.* 20

4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab disamping mendengarkan penjelasan pendidik siswa juga melakukan kegiatan pengamatan, melakukan juga mendemonstrasikan dan lain-lain.

Selain manfaat-manfaat yang telah dijelaskan di atas ada juga manfaat praktis dari media pembelajaran diantaranya:⁴⁵

1. Dapat memperjelas materi yang semula abstrak menjadi lebih konkrit
2. Dapat menanggulangi masalah keterbatasan ruang dan waktu
3. Dapat mengatasi keterbatasan indera manusia.
4. Materi yang disajikan dengan media yang tepat akan menarik perhatian pendidik dan memberikan kesan mendalam sehingga dapat lebih loama tersimpan dalam diri peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran diantaranya:

1. Media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar karena dapat memperjellas penyajian pesan dan informasi
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar
3. Media pembelajaran dapat mengatasi terbatasnya indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan pendidik , masyrakat dan hal-hal disekitarnya

⁴⁵Ali Muhson, *Op. Cit*:

3. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu merangsang kinerja otak. Menurut Daryanto karakteristik media pembelajaran yang baik diantaranya adalah:⁴⁶

1. Memiliki media yang konvergen lebih dari satu contohnya bisa menggabungkan unsur audio dan visual
2. Bersifat interaktif, dalam arti mempunyai kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna
3. Memberikan kemudahan dan kelekgapan isi yang membuat pengguna dapat menggunakan secara mandiri tanpa bimbingan orang lain.
4. Dapat memperkuat respon pengguna sesering mungkin
5. Memberikan kesempatan siswa agar dapat mengontrol kecepatan belajarnya secara mandiri
6. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti sesuai urutan dan terkendalikan
7. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon baik berupa jawaban , pemilihan, keputusan , maupun percobaan

Lebih lanjut Azhar Arsyad mengemukakan adapun ciri-ciri media pembelajaran ataupun media pendidikan yaitu :⁴⁷

⁴⁶Daryanto, *Op.Cit*: 55.

- a. Media pendidikan mempunyai pengertian fisik atau disebut dengan *hardware*, yakni benda yang dapat dilihat, diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan mempunyai pengertian non fisik atau disebut *software*, yakni sesuatu kandungan pesan dalam perangkat keras yang ingin disampaikan ke peserta didik.
- c. Lebih diutamakan media audio dan visual
- d. Dapat membantu proses belajar mengajar baik dalam maupun diluar kelas.
- e. Membantu interaksi antara pendidik dengan peserta didik
- f. Dapat digunakan secara berkelompok, baik kelompok besar maupun kelompok kecil ataupun perorangan.

C. Program Aplikasi Macromedia Flash

Media pembelajaran berguna untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Media tersebut dapat memberikan pengalaman visual dalam membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar ,memperjelas , dan mempermudah materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami peserta didik.⁴⁷ Salah satu media yang banyak digunakan sekarang adalah media pembelajaran berbasis komputer.

Banyak *software* yang bisa dimanfaatkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran contohnya, *corel draw*, *adobe flash* , *microsoft power point*, dan *macromedia flash* serta masih banyak yang lainnya. Penggunaan media

⁴⁷ Azhar Arsyad, *Op.Cit*: 17.

⁴⁸ Syafdi Maizora, ” Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Macromedia Flash 8, ”. (online) Tersedia di: <https://syafdiichiemaizora.files.wordpress.com/2011/01/pengenalan-flash.pdf>

pembelajaran didalam kelas hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan dan sasaran pengguna media tersebut dan juga dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna, *software* yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *software* berbasis *macromedia flash*.

macromedia flash software yang berisikan fasilitas untuk mendesain media interaktif , serta hal-hal yang berkaitan dengan saran untuk membuat konten multimedia. Lebih lanjut *macromedia flash* dapat diartikan sebagai program aplikasi yang dipakai untuk mendesain dan membuat animasi dalam proses pembuatan media pembelajaran.⁴⁹

Macromedia flash juga banyak digunakan sebagai aplikasi pembuat game, animasi kartun, serta multimedia interaktif contohnya demo produk dan tutorial interaktif. *Macromedia flash* sangat populer dan sering digunakan dalam mendesain grafis, aplikasi ini juga dapat dipakai untuk pembuatan navigasi pada situs web, banner , menu interaktif, tombol animasi dan lain-lainnya.⁵⁰

Dengan berbasis vektor grafis , akses menjadi lebih cepat berapapun skala resolusi layarnya. Keunggulan dari program ini ialah dapat menampilkan animasi web yangagumkan meskipun dengan ukuran yang kecil. *Flash* juga mampu menjalankan dan membuat animasi secara streaming meskipun proses download dan loading masih berjalan.⁵¹*Macromedia flash* dapat membuat media yang

⁴⁹MADCOMS, *Mahir Dalam 7 Hari Macromedia Flash Pro 8* (Jakarta: Andi Publisher, 2007) h.1

⁵⁰*Ibid.*3

⁵¹ Wahana Komputer, *Membuat Persentasi Interaktif dengan Macromedia Flash 8* (Yogyakarta : CV ANDI OFFSET,2017)

memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan media yang dibuat tersebut.

Macromedia flash merupakan konsep media pembelajaran yang menggabungkan audio dan visual dan menghasilkan fitur-fitur yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan multimedia tentunya dapat menarik minat peserta didik dengan tampilannya yang menarik sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan memudahkan dalam penyampaian materi. Selain itu dengan komputer yang dilengkapi dengan multimedia maka peserta didik dapat secara mandiri mempelajari materi tertentu.

Menurut Andi pramono dalam jurnal '*pengembangan media pembelajaran menggunakan adobe flash untuk meningkatkan hasil belajar pkn*' ada beberapa alasan kenapa *flash* sering digunakan dalam media pembelajaran ataupun media persentasi lainnya karena mampu menginformasikan semua file, gambar dan file-file audio sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup, animasi dapat dibentuk dan dijalankan, dan dikontrol. Flash dapat membentuk file *executable* yang membuat aplikasi dapat dijalankan di perangkat komputer tanpa harus diinstal terlebih dahulu.⁵²

Program *macromedia flash* terdiri dari beberapa versi, adapun versi sebelumnya antara lain, *Flash 5*, *Flash MX*, dan *FlashMX 2004*, semakin baru

⁵²Farida H. Rahmaibu, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN," *Jurnal Kreatif* (2016)

versi program maka semakin lengkap pula fasilitas yang diberikan program. Dalam penelitian ini versi yang digunakan peneliti adalah *macromedia flash*.⁵³

1. Kelebihan *macromedia flash*

Menurut Syafdi Mazora yang ia tulis dalam situsnya ada sejumlah kelebihan *macromedia flash* diantaranya adalah:⁵⁴

- a. Animasi dan gambar tetap terlihat bagus pada ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor
- b. Kualitas gambar lebih bagus , karena flash memakai teknologi *Vector Graphics* sehingga meskipun ukurannya diubah tidak mengurangi dan mempengaruhi kualitas gambar. Tidak sama dengan gambar bitmap yang kualitas gambarnya akan pecah ketika dilakukan perubahan ukurannya atau diperbesar karena terbuat dari kumpulan titik-titik.
- c. Saat proses loading(kecepatan gambar animasi muncul , atau loading time) proses proses nya lebih cepat dibandingkan dengan program-program pengolah animasi lain.
- d. Dapat membuat *website interaktif*, sehingga memungkinkan pengguna untuk dapat menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah ke bagian lainnya dari suatu halaman , obyek, atau memasukan informasi ke form.
- e. Dapat membuat animasi grafis yang rumit dengan lebih cepat , sehingga membuat animasi layar penuh dapat disambungkan langsung ke situs web.

⁵³*Ibid.*

⁵⁴Syafdi Maizora , *Op.Cit.*

- f. Dengan otomatis mampu memngerjakan beberapa frame antara awal dan ahir, sehingga tidak perlu membutuhkan waktu lama untuk membuat segala macam animasi , karena dengan mudah dapat diintegrasikan ke program *macromedia* lainnya.
- g. Dapat diintegrasikan dengan skrip sis server (*server sidescripting*) seperti CGI, ASP, DAN PHP untuk membuat aplikasi pangkalan data web.⁵⁵
- h. Dengan lingkup pemanfaatan yang luas , *macromedia flash* juga dapat dipakai untuk membuat film pendek atau kartun persentasi, iklan banner, dan lain-lain.

macromedia flash memiliki kemampuan yang lebih unggul dalam tampilan multimedia , gabungan antara grafis, suara, animasi, serta interaktifitas user.persyaratan yang dianjurkan agar program dapat berjalan secara optimum di komputer, persyaratan minimal yang harus dipenuhi adalah:⁵⁶

processor :*intel pentium III-1,2GHz*

Memori :128 MB (dianjurkan 256 MB)

CD-Rom :52X

Hard disk :10 GB

Monitor : SVGA 1024 x 768 *pixel* dengan kedalaman

warna16 *bit*.

Dilengkapi dengan browser seperti *internet explorer 5.0* atau versi terbaru.

⁵⁵*Ibid.*

⁵⁶ Erwin philipus, ” Flash Master untuk Macromedia Flash MX 2004 dan Flash Profesional 8” (Jakarta: Andi Publisher,2008) h.2

2. Area kerja *Macromedia Flash 8*

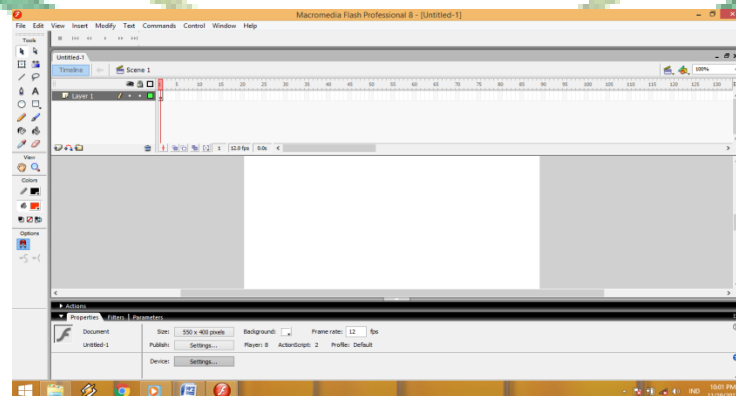
“Macromedia flash memiliki area kerja yang terdiri dari sembilan bagian pokok yaitu:⁵⁷

a. *Menu*

Berisi kumpulan instruksi atau perintah-perintah yang digunakan dalam *macromedia flash 8*. Terdiri dari menu *File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Control, Window, Help*.

b. *Stage*

Stage adalah layer (*document* dalam word) yang dipergunakan sebagai tempat meletakkan objek-objek dalam *flash*.



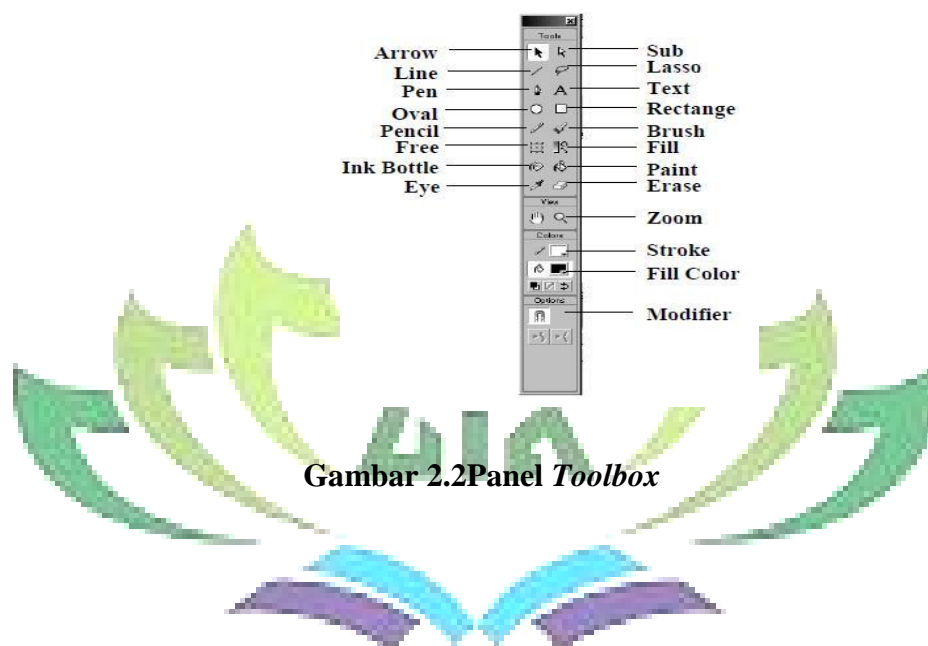
Gambar 2.1Area Kerja pada *Macromedia Flash*

c. *Toolbox*

berisi alat bantu/kerja yang digunakan untuk membuat, menggambar, memilih, menulis, memanipulasi objek atau isi,

⁵⁷*Ibid.*

memberi warna yang terdapat dalam *stage* dan *timeline*, juga dapat dipergunakan untuk menghapus, memperbesar/memperkecil maupun memilih objek. Alat-alat yang terdapat dalam *toolbox* adalah:⁵⁸



Gambar 2.2Panel *Toolbox*

Arrow too :memilih dan memindahkan objek.

Subselect tool : memilih titik-titik pada suatu objek atau garis.

Line tool :membuat garis

Lasso tool :memilih sebagian dari objek atau bagian tertentu dari obyek.

⁵⁸*Ibid.*

Pen tool : menggambar garis-garis lurus maupun garis kurva.

Text tool : menulis teks.

Oval tool : membuat lingkaran.

Rectangle tool : membuat persegi maupun persegi panjang.⁵⁹

Pencil tool : menggambar garis-garis bebas, seperti menggunakan pensil biasa.

Brush tool : berfungsi seperti kuas untuk mewarnai suatu objek.

Fill Transform T : mengatur ukuran, tengah, arah dari warna gradasi atau bidang suatu objek.

Free Transform : mengubah dan memodifikasi bentuk dari objek yang dibuat dapat berupa memperbesar, memperkecil ukuran objek.

Ink Bottle tool

: menambah, memberi dan mengubah warna pada garis dipinggir suatu objek (*Stroke*).

⁵⁹*Ibid.*

Paint bucket tool

:menambah,memberi,mengubah warna pada bidang objek yang dibuat.

Eyedropper

tool

: mengidentifikasi warna atau garis dalam suatu objek.

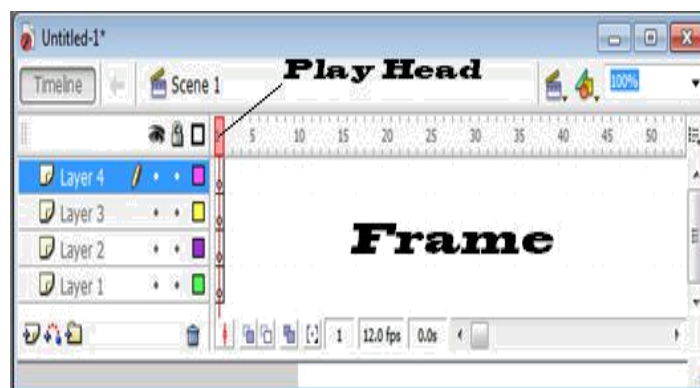
Eraser tool

: menghapus area yang tidak diinginkan dari

suatu objek

d. Timeline

Timeline merupakan tempat dimana animasi objek dijalankan. *Timeline* berisi *frame-frame* yang berfungsi untuk mengontrol objek (menentukan kapan dimunculkan atau dihilangkan) yang dibuat dalam *stage* atau *layer* yang akan dibuat animasinya



Gambar 2.3 Panel *Timeline*.

Bagian-bagian utama dari *timeline* adalah sebagai berikut:⁶⁰

1) *Frame*

Frame merupakan bagian-bagian dari *movie* yang akan dijalankan secara bergantian. *Frame* juga sering digunakan sebagai pengontrol jalannya animasi.

2) *Layer*

Layer merupakan bagian-bagian yang berfungsi sebagai pemisah antara objek satu dengan objek yang lainnya. Urutan posisi *layer* menentukan tampilan masing-masing *layer* tersebut yang akan dijalankan secara bersamaan.

3) *Play Head*

Play head berguna untuk menunjuk posisi *frame* yang sedang berlangsung animasinya

5. Action

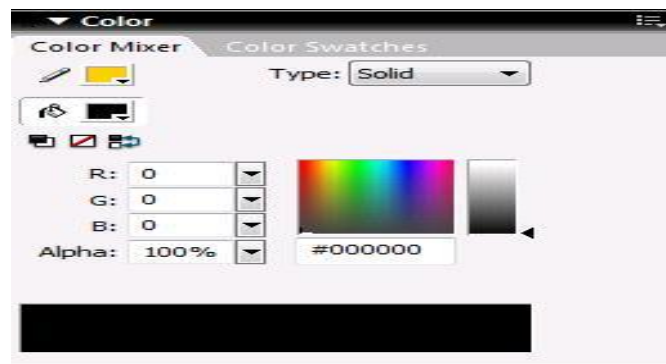
Action berfungsi untuk memberikan aksi atau kerja terhadap suatu objek. Bahasa yang dipakai pada *action* ini yaitu menggunakan bahasa pemrograman *Action Script*.

6. Color

Color adalah suatu panel yang berfungsi untuk mengatur pewarnaan suatu objek secara mendetail. Ada dua subpanel, yaitu: *color mixer* dan *colorswatches*. *Color mixer* terdapat tiga jenis penggunaan warna, yaitu:

⁶⁰*Ibid.*

solid, linear, radial. Ketiga jenis warna itu dapat diubah-ubah sesuaikeinginan.⁶¹



Gambar 2.4 Panel Color

7. *Inspector*

Properties Inspector ini terdapat tiga bagian yaitu: *Properties*, *Filters*, dan *Parameters*. Panel-panel ini berguna untuk mengatur ukuran *background*, kecepatan animasi dan lain-lain.



Gambar 2.5 Panel *Properties Inspector*.

⁶¹*Ibid.*

8. Library

Library berfungsi sebagai tempat penyimpanan suatu objek yang telah dibuat di dalam *stage*, objek itu dapat berupa gambar, tombol, *movie clip*, dan suara. *Library* ini juga dapat meng-*import* objek dari luar *stage*.

9. Align, Info dan Transform

Panel ini berfungsi untuk mengatur posisi suatu objek di dalam *stage*, contohnya, jika ingin objek diletakkan ditengah, dipinggir dan lain-lain, dengan menggunakan *transform*, objek dapat diputar sesuai keinginan kita.⁶²



Gambar 2.6Panel *Align, Info dan Transform*.

Pembelajaran macromedia flash merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audio-visual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang bisa dimanfaatkan dalam proses pendidikan. Pembelajaran dengan multimedia dapat menyajikan materi dengan lebih menarik , tidak monoton dan lebih mudah dalam penyampaian nya. selain itu juga dapat mengarahkan peserta didik untuk lebih mandiri dalam mempelajari

⁶²*Ibid.*

materi pembelajaran melalui komputer yang dilengkapi dengan program multimedia.⁶³

Ada beberapa langkah dalam pembelajaran menggunakan *flash* diantaranya adalah :⁶⁴

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Pada tahap ini penyajian atau penyampaian materi menggunakan media flash yang memberikan motivasi kepada peserta didik.

2. Kajian materi

Dalam tahap ini pendidik menjelaskan dan mengajarkan materi yang ditampilkan pada media interaktif

3. Membagi media

Pada tahap ini pendidik mulai mengenalkan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan langkah-langkah penggunaannya.

4. Membimbing

Di tahap ini pendidik mengajarkan dan membantu tiap siswa secara individu.

⁶³*Ibid.*

⁶⁴Martin Bernard, “ Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Penalaran serta disposisi Matematik siswa SMK dengan pendekatan kontekstual melalui game adobe flash cs4.0,” *infinity journal* 4, no. 2 (2015): 197-222

5. Evaluasi

Pada tahap ini pendidik melakukan pengetesan pada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang telah mereka pelajari.

6. Penghargaan

Di tahap ini pendidik memberikan penghargaan kepada peserta didik agar lebih termotivasi.

D. Materi IPS kelas V SD

Ips merupakan mata pelajaran yang diberikan pada jenjang sekolah dasar dan menengah. IPS memiliki tingkatan masing-masing sesuai dengan kemampuan peserta didik menangkap arti sosial, istilah IPS disekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan (sapriya, 2009:20). Namun disekolah dasar tidak secara mentah mengajarkan secara khusus dalam geografi, sejarah, ekonomi, politik, atau ilmu-ilmu sosial lain. Peserta didik disekolah dasar pada umumnya masih menggunakan dasar pemikiran dari apa yang dilihat.⁶⁵

IPS di kelas V sekolah dasar sebagian besar materinya membahas tentang kehidupan sejarah masa lampau. Materi IPS kelas V antara lain yakni:⁶⁶

⁶⁵Yulia Siska, *Op.Cit.* h.21

⁶⁶ Rangkuman Materi IPS kelas V SD Semester ½ tersedia di <https://www.bukupaket.com/2015/12/rangkuman-materi-pelajaran-ips-kelas-5.html>(online)

1. Mengetahui peninggalan sejarah masa Hindu, Bhuda, dan Islam
2. Keragaman kenampakan alam dan buatan di Indonesia
3. Keragaman suku, Bangsa, dan Budaya di Indonesia
4. Jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia
5. Perjuangan pada masa penjajahan Belanda dan Jepang
6. Persiapan kemerdekaan Indonesia Perjuangan memproklamasikan kemerdekaan Indonesia
7. Perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

Dari penjabaran materi diatas Seperti yang sudah peneliti jelaskan sebelumnya bahwa peserta didik tingkat sekolah dasar masih cenderung tidak bisa berkonsentrasi dan fokus pada mata pelajaran IPS sebab banyak peserta didik yang masih beranggapan dan merasa bahwa mata pelajaran IPS membosankan karena kadang hanya berpaku pada buku materi, merangkum, membaca dan mengingat materi yang mereka pelajari. Oleh sebab itulah maka diperlukan media pembelajaran untuk dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran IPS agar mereka tidak merasa bosan dan dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh pendidik.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS dikelas V sekolah dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini ialah media pembelajaran berbasis Macromedia Flash pada mata pelajaran IPS kelas V SD, namun pada penelitian ini Peneliti hanya fokus pada satu pokok bahasan materi yakni,

Keanekaragaman Suku, Bangsa dan Budaya Indonesia yang mencakup penjelasan tentang keanekaragaman suku yang menjelaskan tentang macam-macam suku yang ada di Indonesia serta keanekaragaman budaya yang terdapat di Indonesia diantaranya seperti, macam-macam bahasa daerah, lagu daerah, tarian daerah, dan berbagai upacara dan kegiatan adat di daerah yang ada di Indonesia.

E. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian telah dilakukan berkaitan dengan bagaimana mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu produk media pembelajaran. Adapun relevansinya dengan penelitian ini akan dijelaskan dalam uraian berikut:

1. Penelitian Andry S. Utama Putra yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash Hyperlink* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik” hasil penelitian menunjukan bahwa media pembelajaran berbasis *macromedia flash hyperlink* pada materi sistem pencernaan makanan yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid dengan rata-rata skor penilaian validator sebesar 3,5. Peningkatan hasil belajar dianalisis dengan N-GAIN , dengan hasil uji coba sebanyak 31,82 % siswa berada pada kategori tinggi dan 68,18 % pada kategori sedang.
2. Penelitian Tuhu Setyono yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan *Macromedia Flash* pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama” dengan hasil menunjukan bahwa media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Penelitian Syaiful Fahmi yang berjudul “ Pengembangan Multimedia *Macromedia Flash* dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya terhadap Sikap Siswa pada Matematika” dengan hasil kualitas BAIK(B) berdasarkan penilaian ahli materi , ahli media, dan 42 siswa kelas IX, dengan skor rata-raa 209,48 dari skor maksimal 260.

F. Kerangka Berpikir

Seorang peneliti harus menguasai teori-teori ilmiah sebagai dasar bagi argumentasi yang membuahkan hipotesis. Kerangka berpikir merupakan model konseptual mengenai bagaimana sebuah teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁶⁷ Latar belakang masalah yang telah dipaparkan mengenai Prapenelitian bahwasannya pada MI Ismaria Al-Qur’aniyyah Bandar Lampung harapan hasil belajar peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan yang diduga karena pembelajaran yang kurang menarik dan para pendidik hanya mengandalkan buku pedoman yang tersedia dari pemerintah tanpa adanya inovasi lain untuk mengembangkan media pembelajaran, sehingga yang sedang dihadapi adalah:

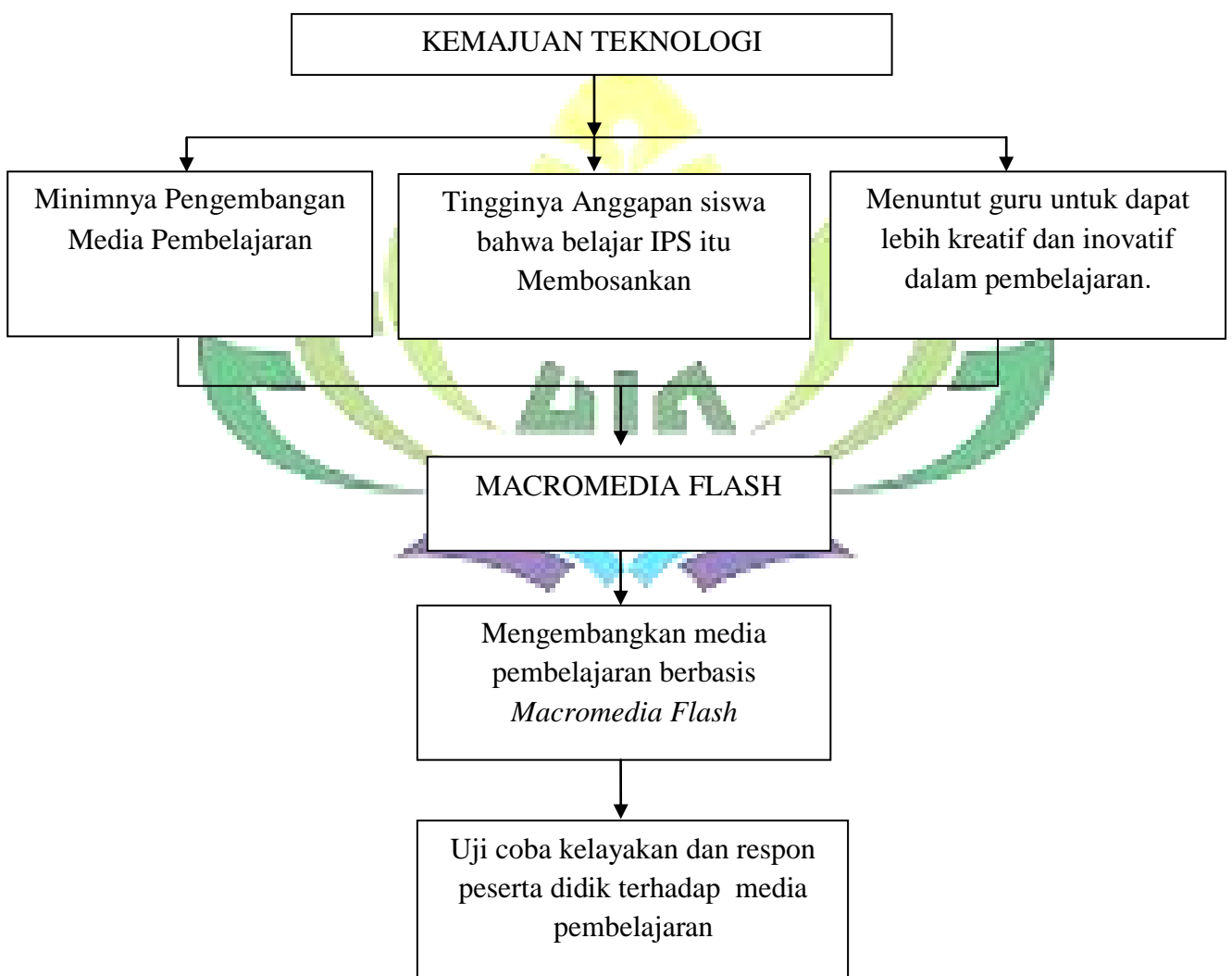
⁶⁷Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,*” (Bandung:Alfabeta,cet 3, 2017) h.283

1. Belum adanya inovasi pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
2. Minimnya para pendidik menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
3. Tingginya tingkat persepsi peserta didik yang menganggap Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pembelajaran yang membosankan
4. Kurangnya memanfaatkan *software* yang banyak telah diluncurkan saat ini

Berdasarkan pada rumusan masalah, tinjauan pustaka, dan hasil penelitian yang relevan diatas, maka solusi yang tepat ialah dengan cara mengembangk-an suatu media yang tidak membuat peserta didik merasa bosan dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS) berbasis *Macromedia Flash*

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS dikelas V sekolah dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini ialah media pembelajaran berbasis Macromedia Flash pada mata pelajaran IPS kelas V SD, namun pada penelitian ini Peneliti hanya fokus pada satu pokok bahasan materi yakni, **KeanekaragamanSuku, Bangsa dan Budaya di Indonesia** yang mencakup penjelasan tentang keanekaragaman suku yang menjelaskan tentang macam-macam suku yang ada di indonesia serta keanekaragaman budaya yang terdapat di

Indonesia diantaranya seperti, macam-macam bahasa daerah, lagu daerah, tarian daerah, dan berbagai upacara dan kegiatan adat di daerah yang ada di Indonesia.



Gambar2.7 Bagan Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Depelopment*. *Research and Depelopment* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan diuji keefektifannya⁶⁸. Menurut Borg & Gall penelitian pengembangan adalah suatu kegiatan atau proses yang dilakukan guna mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran.⁶⁹ Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, implementation or delivery and evaluations*. Model ini muncul pada tahun 1990-

⁶⁸Sugiyono , “*penelitian, kuantitatif, kualitatif dan R&D*”(Bandung : Alfabetha ,cet. 27)h.297

⁶⁹Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan Research and Development*, ”(Bandung:Alfabetha, cet.3 2017) h.28

an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollende.⁷⁰ Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Model ini disusun secara terprogram berdasarkan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya memecahkan permasalahan belajar yang terkait sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan.⁷¹

Sehingga penggunaan Metode R&D sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh para ahli dan R&D (*Research and Development*) merupakan metode yang tepat dan sesuai dengan tujuan peneliti dan penelitian ini.

B. Subjek Penelitian dan Pengembangan

Subjek dari penelitian ini terdiri dari beberapa unsur yaitu:

1. Ahli

Ahli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah validator media pembelajaran IPS menggunakan program flash yang terdiri atas tiga orang ahli:

a. Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dosen pembelajaran IPS yang akan memberikan penilaian terhadap media

⁷⁰ Qomario, "Pengembangan Model Pelatihan Literasi Media dan Informasi Guru SD di KOTA Bandar Lampung," *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol.5 No.1 (2018)

⁷¹ I Made Teguh dan I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model," *ejournal.Undiksha.ac.id* (2013)

pembelajaran IPS menggunakan program flash yang sudah dibuat. Penilaian tidak hanya dari segi materi saja tetapi dari segi penyajian dan bahasa juga dinilai.

b. Ahli Media

Ahli media memberikan penilaian terhadap desain media pembelajaran yang dikembangkan. Ahli media diambil 2 orang validator dosen dengan kualifikasi aktif dibidangnya.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dosen matakuliah Bahasa Indonesia yang akan memberikan penilaian terhadap bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran. Penelitian dari ahli bahasa dititik beratkan pada penggunaan bahasa di dalam media pembelajaran yang telah dibuat apakah sudah sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) atau belum. Selain memberikan penilaian, ahli bahasa juga memberikan masukan perbaikan terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.

d. Praktisi

praktisi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pendidik MI Ismaria Al-Quraniyyah Bandar Lampung. Praktisi akan memberikan penilaian hasil media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti, dengan tujuan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh

peneliti, dengan tujuan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

e. Responden

Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung.

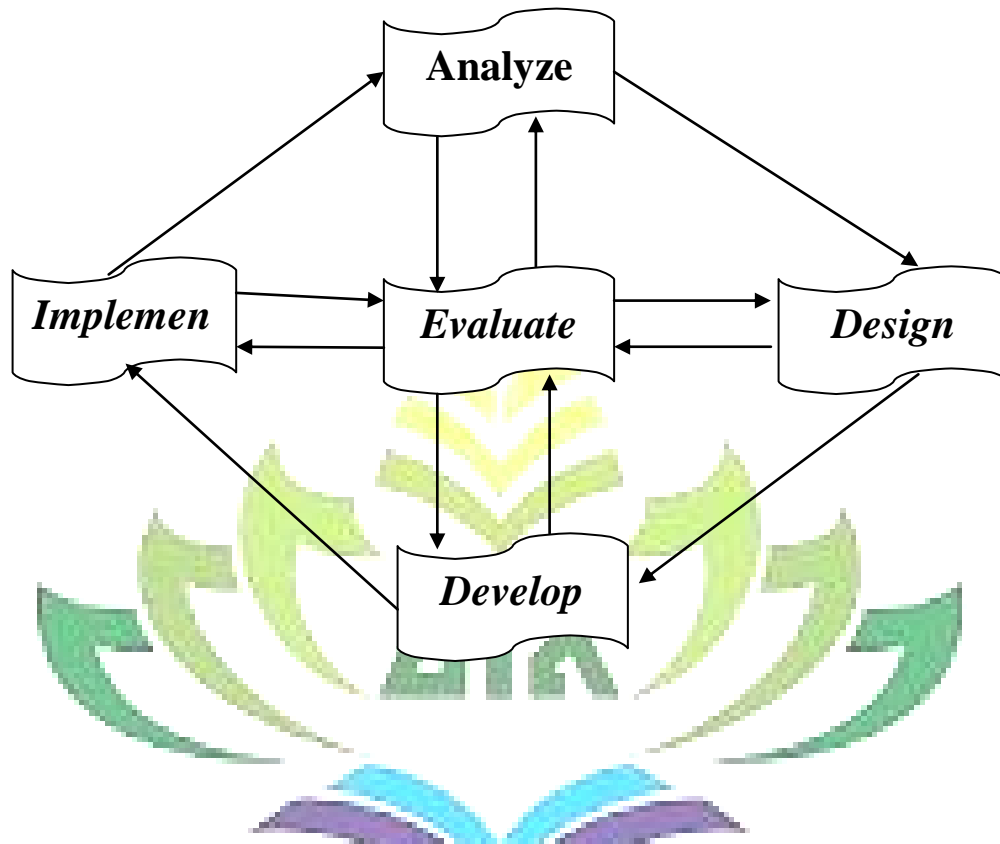
f. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih adalah MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung

C. Prosedur Penelitian

Tahapan yang dilakukan peneliti selama pengembangan media pembelajaran IPS berpedoman pada teori Robert Maribe Brach(2009) yang mengembangkan intruactional dengan pendekatan model ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* berikut tahapan yang akan digunakan:⁷²

⁷²Sugiyono , *Op.Cit.*



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Berikut adalah uraian tahapan dari pengembangan model ADDIE:⁷³

1. Tahap Analyze (analisis)

Tahapan ini meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Melakukan Analisis Kompetensi/Mata Pelajaran
- b. Analisis tujuan dan karakteristik isi bidang studi
- c. Melakukan analisis ketersediaan sumber belajar
- d. Analisis karakteristik pembelajaran

⁷³| Made Teguh, Op. cit: 16

- e. Menetapkan indikator dan isi pembelajaran
- f. Menetapkan strategi pengorganisasian isi pembelajaran
- g. Menetapkan strategi penyampaian isi pembelajaran
- h. Menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran

2. Tahap Design (Perancangan)

Perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. Tahap Development (pengembangan)

Tahap pengembangan model ADDIE adalah tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Tahap desain telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru.

4. Implementation (pelaksanaan)

Pelaksanaan pada tahap ini adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Sesuai dengan sasarannya, produk ini akan diimplementasikan di MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung

5. Tahap *Evaluation*(evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi setiap tahap yang dilaksanakan dan produk yang telah dikembangkan.

D. Jenis Data

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan (*R&D*), peneliti menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu:

1. Data kuantitatif, yaitu data yang diolah dengan perumusan angka. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian validator dan penilaian siswa.
2. Data kualitatif, yaitu data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa kritik dan saran validator terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi keterlaksanaan uji coba produk.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan Media Pembelajaran ini menggunakan kuisioner (angket). Kuisioner ialah teknik pengumpulan data dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden untuk kemudian diisi atau dijawabnya.⁷⁴ Angket digunakan pada saat evaluasi dan uji coba media pembelajara IPS

⁷⁴*Ibid.*

berbantuan program flash pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya. Evaluasi media pembelajaran IPS dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Sedangkan uji coba media pembelajaran IPS memberikan angket siswa dan angket guru uji coba lapangan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan adalah alat yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan sesuatu. Berdasarkan pada tujuan penelitian, dirancang dan disusun instrumen sebagai berikut:

1. Instrumen Studi Pendahuluan

Instrumen berupa wawancara kepada guru yang disusun untuk mengetahui media seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan media pembelajaran berbantuan flash.

1. Instrumen Validasi Ahli

- a. Instrumen validasi ahli Media. Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kegrafikan dan penyajian media pembelajaran IPS berbantuan flash.
- b. Instrumen validasi Ahli Materi. Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kelayakan isi, kebahasaan dan kesesuaian media pembelajaran

IPS, serta berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan media pembelajaran IPS.

2. Instrumen Uji Coba Produk

Instrumen ini berbentuk angket uji aspek kemenarikan yang diberikan kepada siswa dan guru. Angket uji aspek kemenarikan berupa media pembelajaran IPS berbantuan program flash pada materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat daya tarik siswa dan guru.

2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran IPS. Data yang diperoleh melalui instrumen uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis ini dimaksud untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel.

Instrumen yang digunakan memiliki 4 jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut.⁷⁵

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Dengan :

$$x_i = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{Skor maks}} \times 4$$

⁷⁵Novitasari, pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Untuk Mengoptimalkan praktikum virtual Laboratory Materi Induksi Elektromagnetik. *Jurnal pendidikan*, (2014) hal 134

Keterangan : \bar{x} = rata – rata akhir

x_i = nilai uji operasional angket tiap siswa

n = banyaknya siswa yang mengisi angket

1. Analisis Data Validasi Ahli

Angket validasi ahli terkait kegrafikan, penyajian, dan kesesuaian isi, dan kesesuaian media pembelajaran berbantuan program flash memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pernyataan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi media. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat di lihat dalam Tabel 3.1

Tabel 3.1 Skor Penilaian Validasi Ahli (dimodifikasi)⁷⁶

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	KurangSetuju
1	TidakSetuju

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing validator ahli media dan ahli materi tersebut kemudian akan dicari rata-ratanya dan di konversikan ke pertanyaan untuk menentukan kevalidan dan kelayakan media yang

⁷⁶Lucky Chandra Febriana, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Fisika Materi Tekanan Mencakup Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Sesuai Kurikulum 2013 Untuk Siswa SMP/MTs.,” *SKRIPSI Jurusan Fisika-Fakultas MIPA UM*, 2014: 5.

dikembangkan. Penkonversian skor menjadi pertanyaan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 3.2

Tabel 3.2 Kriteria Validasi (dimodifikasi)⁷⁷

Skor Kualitas	Kriteria	Keterangan
	Kelayakan	
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Valid	Tidak Revisi
$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Cukup Valid	Revisi sebagian
$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Kurang Valid	Revisi sebagian & pengkajian ulang
$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Tidak Valid	materi Revisi Total

2. Analisis Data Uji Coba Produk

Angket respon siswa dan guru terhadap penggunaan produk memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat kesesuaian produk bagi pengguna. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam Tabel 3.3

Tabel 3.3 Skor Penilaian Uji Coba (dimodifikasi)⁷⁸

Skor	Pilihan Jawaban Kemenarikan
------	-----------------------------

⁷⁷*Ibid.*

⁷⁸Novitasari, *Op. Cit.*

4	Sangat Menarik
3	Menarik
2	Kurang Menarik
1	Sangat Kurang Menarik

Hasil dari skor penilaian masing-masing siswa dan guru tersebut kemudian dicari rata-rata dan dikonversikan ke pertanyaan untuk menentukan kemenarikan. Penkonversian skor menjadi pertanyaan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 3.4

Tabel 3.4 Kriteria untuk Uji Kemenarikan (dimodifikasi)⁷⁹

Skor Kualitas	Pertanyaan Kualitas Aspek Kemenarikan
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Menarik
$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Menarik
$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Kurang Menarik
$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Sangat Kurang Menarik

3. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran IPS berbantuan program flash pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya ini berpijak pada beberapa asumsi sebagai berikut:⁸⁰

⁷⁹*Ibid.*

1. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran
2. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
3. Anak didik semakin terangsang dan termotivasi untuk belajar lebih baik jika media yang digunakan mendukung minat dan keinginan peserta didik.
4. Produk pengembangan media pembelajaran ini memiliki konsep interaktif agar motivasi peserta didik dalam belajar materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya dapat meningkat.

Asumsi-asumsi yang diuraikan diatas menuntun pengembang menyadari bahwa pengembangan media belajar ini mempunyai keterbatasan-keterbatasan sebagai berikut:

1. Pengembangan ini hanya terbatas pada mata pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.
2. Produk media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kondisi yang ada di MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung
3. Uji coba produk dilaksanakan di kelas V MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung.

⁸⁰ Arief S. Arief S. Sadiman, " *Media Pendidikan(Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, " (Jakarta: Raja Grafindo Persada, cet.17, 2014) h

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan dan Penelitian

Hasil utama dalam penelitian ini adalah produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia yang sudah divalidasi oleh para ahli, praktisi pendidikan serta telah diuji coba dengan peserta didik. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur pada model penelitian ADDIE yakni *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Hasil penelitian dan pengembangan dari tiap tahapan adalah sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisi merupakan langkah awal, peneliti melakukan analisi terhadap kebutuhan peserta didik kelas V SD , berdasarkan kebutuhan peserta didik kelas V SD yakni peserta didik sangat membutuhkan suatu media yang dapat membuat perhatian peserta didik tertuju pada materi yang disampaikan dan menemukan konsep sendiri mengenai materi yang diajarkan. Analisi yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam penyusunan media pembelajaran IPS berbasis macromedia flash. Analisi yang dilakukan meliputi analisis kurikulum, analisi karakteristik peserta didik, analisis teknologi.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru IPS ibu Miftah , S.Pd, dengan hasil wawancara metode yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS yakni metode ceramah , mengerjakan soal-soal latihan selanjutnya diberikan pekerjaan rumah sebagai bahan untuk belajar di rumah. Sejak mengajar IPS belum menggunakan media pembelajaran baik itu berupa power point, ataupun menggunakan animasi flash. Pengajarannya yang dilakukan hanya menggunakan buku ajar yang tersedia dari pemerintah jikapun menggunakan media masih menggunakan media berbentuk gambar pada kertas. Selain itu keterbatasan menggunakan komputer dalam membuat media pembelajaran IPS. Setiap peserta didik mmemang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda pula. Hal ini yang menyebabkan peserta didik beranggapan pembelajaran IPS itu penuh dengan pengerjaan tugas dan sedikit membosankan karena hanya berpatokan pada kegiatan yang sama tiap pertemuan jam pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dianalisis sebagai berikut:

a. Analisis Kurikulum

Seperti yang telah dijelaskan guru dalam wawancara yang penulis lakukan yang masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Pada proses pembuatan media ini masih mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Dari hasil wawancaa kepada guru mata pelajaran IPS kelas V SD, setiap peserta didik memiliki karakteristik dan tingkat kesulitan yang berbeda-beda dalam memahami materi. Salah satu hal tersebut yang membuat peserta didik

beranggapan pembelajaran IPS tersebut membosankan karena penuh dengan pengerjaan tugas dan metode ajar yang seperti itu-itu saja⁸¹, maka dari itu perlu inovasi baru dalam pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran berbasis audio-visual agar interaktif dan menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan.

c. Analisis teknologi

Aplikasi yang dapat memberikan animasi audio-visual adalah macromedia flash yang bisa membuat sajian pembelajaran menjadi lebih menarik, karna dengan menggunakan media pembelajarkan peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan atau dijelaskan oleh media tersebut.

Selanjutnya dalam tahap analyze dilakukan evaluasi, berdasarkan analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis teknologi, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang membahas materi Keanekaragaman Suku, Bangsa, dan Budaya di Indonesia. Media pembelajaran tersebut dibuat untuk mengatasi permasalahan yang ada dan bertujuan untuk meminimalisir asumsi-asumsi peserta didik bahwa pembelajaran IPS itu membosankan.

Media pembelajaran ini juga dapat meminimalisir peran guru dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat disajikan atau ditampilkan lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik agar menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

⁸¹ Hasil wawancara dengan Guru Mata Pelajaran IPS Kelas V, Ibu Miftahul Barokah

2. Design (Perancangan)

Hasil dari tahap desain yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan kerangka media pembelajaran

Pada media pembelajaran ini diberikan musik latar yang bisa diperdengarkan selama menggunakan media. Penyajian media ini disusun secara urut yang terdiri dari:

1) Bagian intro (pembuka)

Bagian intro (pembuka) terdiri dari 2 slide yang berisi tulisan “Yuk Kenali Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia” dan tombol “Mulai” sebagai kalimat pembuka di awal slide. Sedangkan di slide kedua berisi info yang menjelaskan tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran dengan tombol “Lets Go” di bagian bawah layar.

2) Menu Utama

Dibagian menu utama terdapat *slide* yang berisi tampilan empat ikon/ tombol diantaranya “keragaman Suku” , Keragaman Budaya”, “Tentang Saya” , dan “Info”. Tombol-tombol yang terdapat didalam menu utama memiliki fungsi masing-masing .tombol keragaman suku dimana jika di klik akan menampilkan beberapa tombol lagi yakni tombol persebaran suku bangsa di Indonesia , menghormati keragaman suku bangsa, dan tombol evaluasi. Pada tombol keragaman budaya jika di klik akan menampilkan beberapa tombol lagi diantaranya tombol mengenal keragaman budaya di Indonesia , menghormati

keagaman budaya di Indonesia, dan juga tombol evaluasi. Tombol tentang saya jika di klik berisi tentang profil penulis, dan yang terakhir tombol info yang berisi tentang standar kompetensi, kompetensi dasar dan juga tujuan pembelajaran.

b. Penentuan Sistematika

Sistematika atau urutan penyajian materi didasarkan pada penjabaran standar kompetensi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan menjadi indikator-indikator. Dalam hal ini peneliti membuat urutan penyajian materi tentang keanekaragaman suku, bangsa dan budaya di Indonesia.

c. Perencanaan Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan dalam media meliputi tes formatif. Evaluasi ini berupa tes yang berbentuk pilihan ganda.

d. Penyusunan Desain Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian media pembelajaran disusun berdasarkan BSNP dan berupa angket dengan skala Likert. Angket tersebut terdiri dari 4 pilihan jawaban, yaitu 1, 2, 3, dan 4 yang masing-masing menyatakan tidak baik, kurang baik, baik, dan sangat baik yang digunakan untuk menilai kualitas kelayakan media yang dikembangkan. Terdapat empat komponen kelayakan pada angket ini, yaitu: kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan isi, kelayakan bahasa dan kelayakan kegrafikan. Penyusunan instrumen dilakukan berdasarkan aspek-aspek yang disesuaikan dengan tujuan masing-masing angket. Instrumen tersebut diantaranya angket validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Angket tersebut

diberikan kepada ahli ketika mereview media sebelum diujicobakan di lapangan. Sedangkan angket setelah ujicoba diberikan kepada praktisi pendidikan dan peserta didik berupa respon terhadap media.

Setelah dilakukan tahap perancangan, selanjutnya dilakukan evaluasi. Kerangka dalam media ini meliputi bagian intro (pembuka), bagian isi (materi), dan bagian penutup (profil penyusun). Materi pada media ini disusun sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan. Materi yang dimuat didalam media ini diambil dari buku paket mata pelajaran IPS kelas V SD. Dan pembuatan media ini menggunakan program *Macromedia Flash*.

Instrumen penilaian kualitas produk yang telah dikembangkan berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktisi pendidikan dan peserta didik. Perancangan instrumen penilaian diawali dengan penyusunan kisi-kisi angket dan selanjutnya disusun angket penilaian yang akan diberikan kepada para ahli, praktisi pendidikan untuk mengetahui kualitas produk. Serta angket untuk peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran yaitu mulai dari pengetikan materi, evaluasi dan dilanjutkan dengan memasukkan gambar-gambar, suara, video, pembuatan animasi serta simulasi. Pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis program *Macromedia Flash* ini sesuai dengan garis besar isi media dan rancangan pengembangan media pembelajaran.

Proses pembuatan media pembelajaran ini berdasarkan buku paket mata pelajaran IPS untuk kelas V SD/MI , komputer berbasis windows 8 dan aplikasi Macromedia Flash 8. Produk media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk File *Flash Player*. Tampilan pokok-pokok hasil dari penelitian dan pengembangan ini meliputi sebagai berikut:

a. Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash

1) Tampilan Intro

Pada saat memulai media ini pengguna akan terlebih dahulu menemukan intro. Intro ini memuat tentang judul media dan tombol untuk memulai menggunakan media. Tampilan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 tampilan intro pembuka

Selanjutnya masuk ke tampilan selanjutnya yaitu memuat tentang Standar Kompetensi, Kompetensi dasar dan juga Tujuan Pembelajaran. Tampilan pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 tampilan info

2) Menu Utama

Setelah tampilan intro selanjutnya masuk ke halaman menu utama. Tampilan pada gambar 4.3.



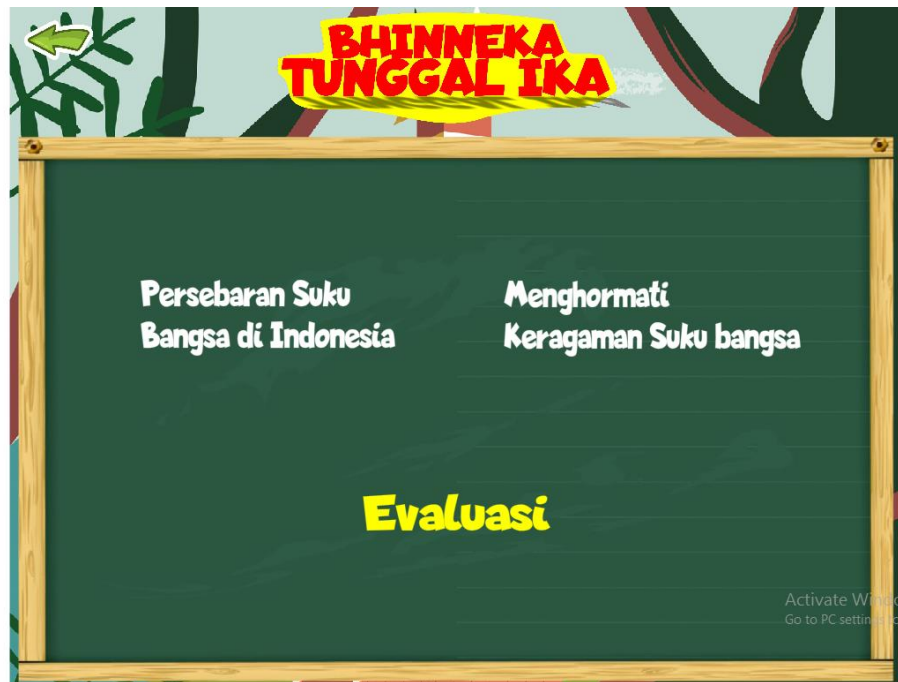
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama

Pada bagian menu utama terdapat identitas kampus mahasiswi yang melakukan penelitian dan pengembangan ini yaitu logo UIN Raden Intan Lampung, selain itu bagian tengah terdapat 4 buah tombol pada menu utama diantaranya yaitu, keanekaragaman suku, keanekaragaman budaya, tentang saya (profil penulis) dan tombol info.

Dan dibagian bawah sebelah kiri terdapat tombol panah yang jika di klik akan kembali ke halaman sebelumnya.

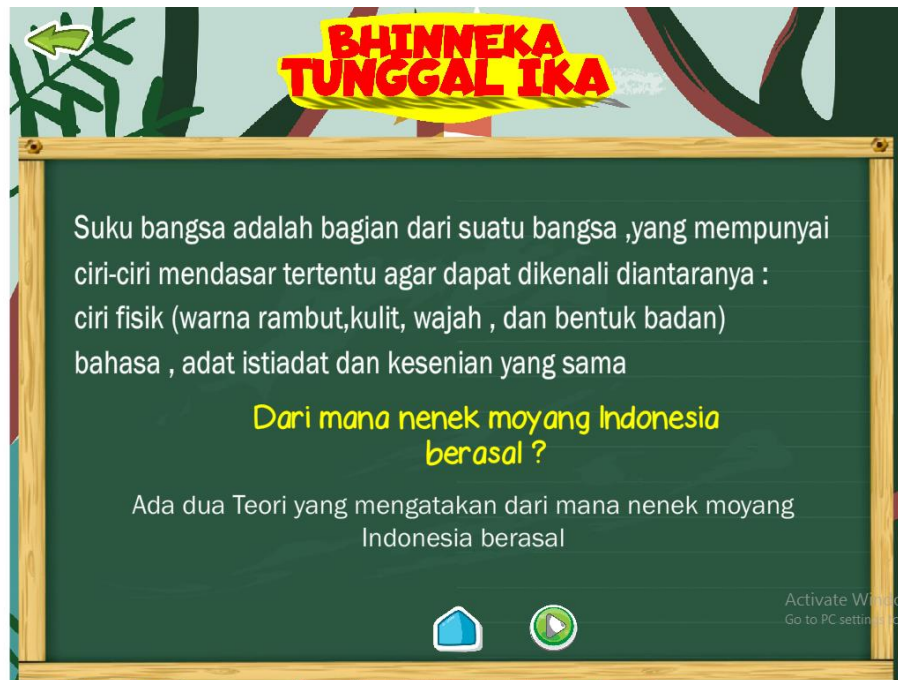
3) Keanekaragaman Suku

Pada tombol keanekaragaman suku jika di klik maka akan muncul tampilan materi keanekaragaman suku. Tampilan pada gambar 4.4.





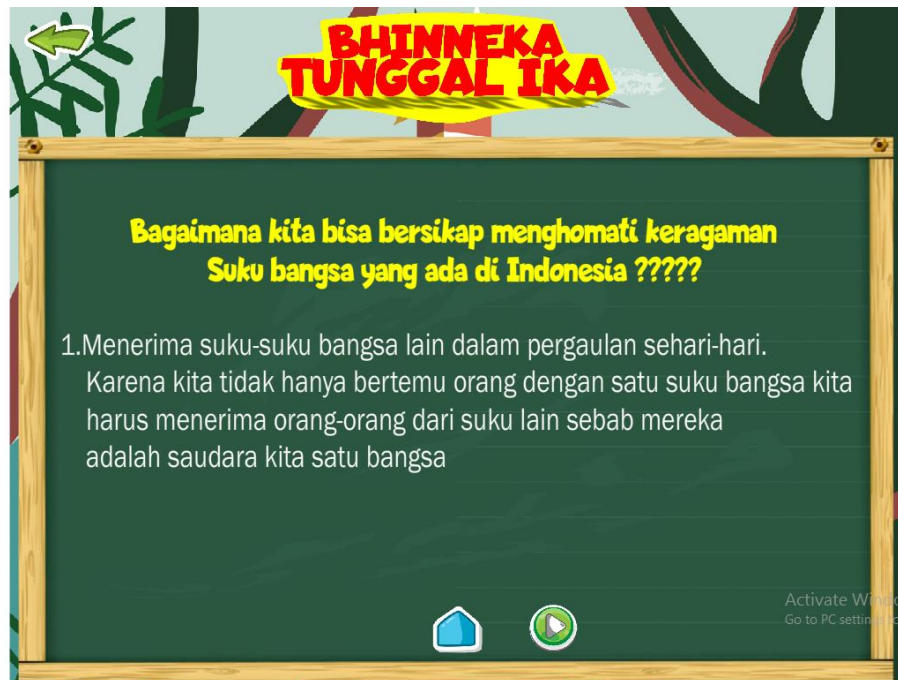
Gambar 4.4 Tampilan pada Keanekaragaman suku

Pada tampilan keanekaragaman suku terdapat tombol Persebaran Suku Bangsa di Indonesia , Menghormati Keanekaragaman Suku Bangsa dan tombol EvaluasiTampilan pada gambar 4.5.



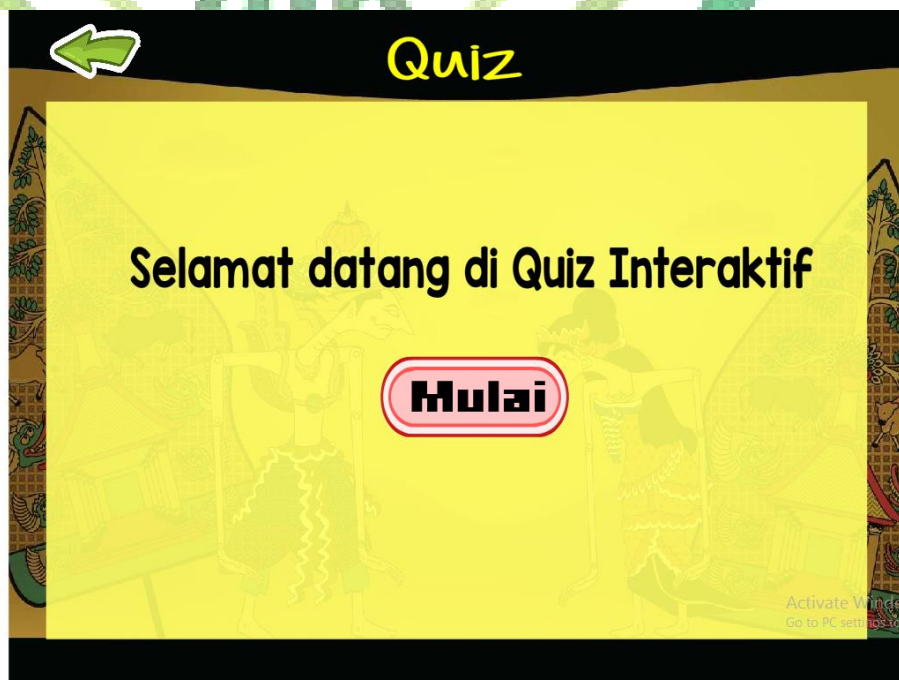
Gambar 4.6 Tampilan Materi Persebaran Suku Bangsa

Pada tampilan persebaran suku bangsa di Indonesia terdapat tombol dibagian bawah yakni tombol  yang jika di klik akan kembali ke tampilan menu utama dan tombol  yang jika di klik maka akan berlanjut ke materi selanjutnya. Selanjutnya tampilan gambar 4.7



Gambar 4.7 Tampilan Materi Menghormati Keragaman Suku Bangsa

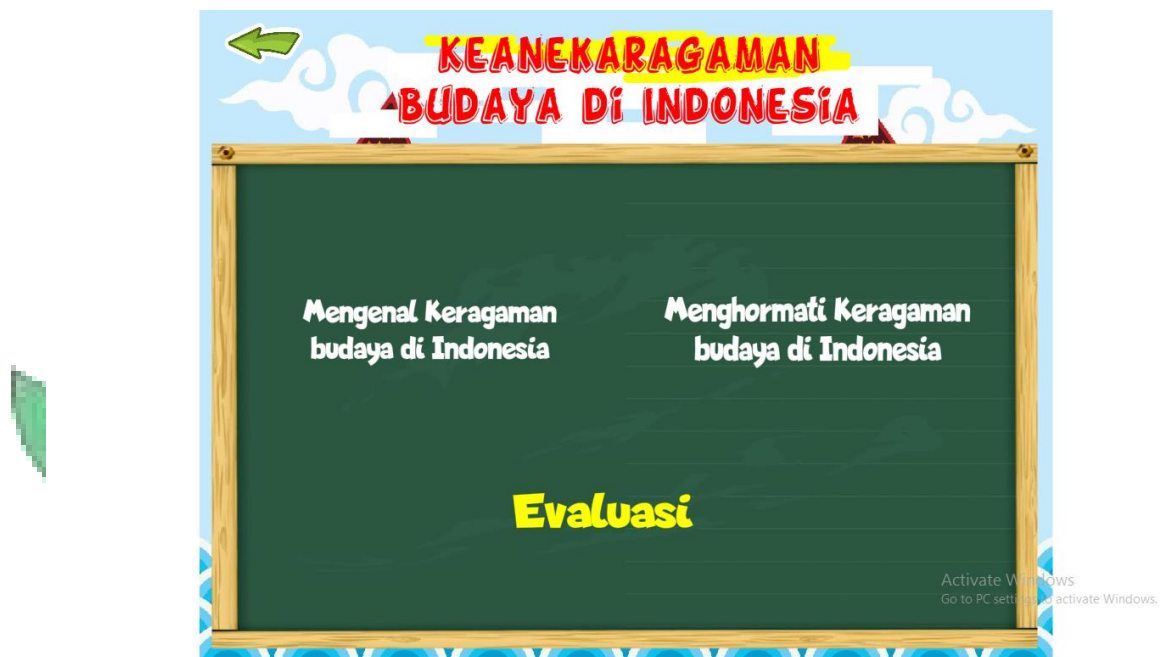
Dan tampilan gambar evaluasi pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan Pada evaluasi

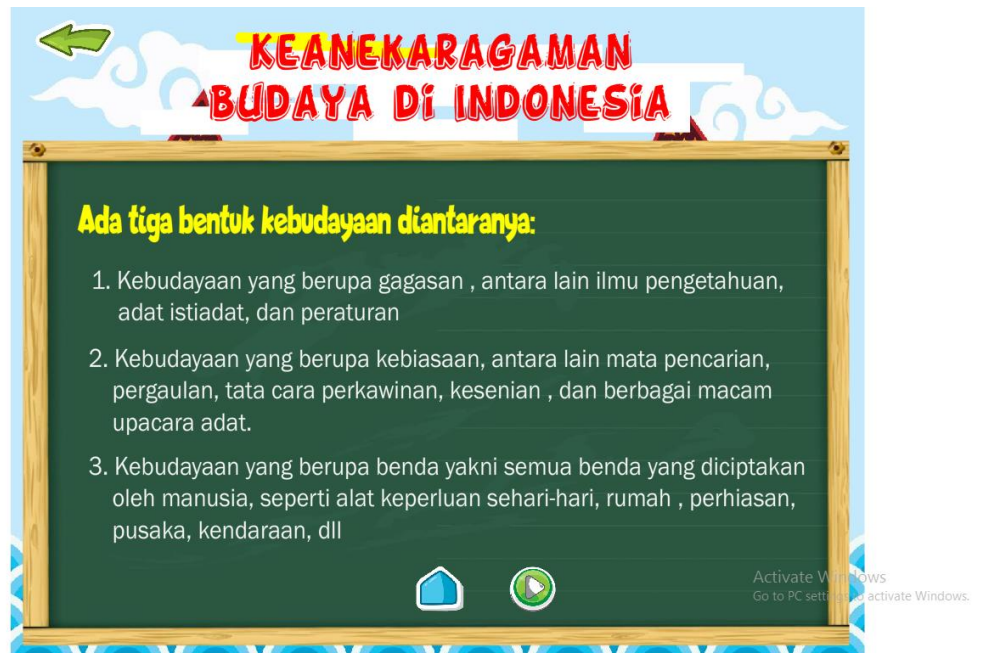
4) Keanekaragaman Budaya di Indonesia

Pada tombol keanekaragaman budaya di indonesia jika di klik maka akan muncul tiga tombol lain yaitu Mengenal Keragaman Budaya di Indonesia , menghormati Keragaman Budaya di Indonesisa dan tombol Evaluasi. Tampilan pada gambar 4.10.



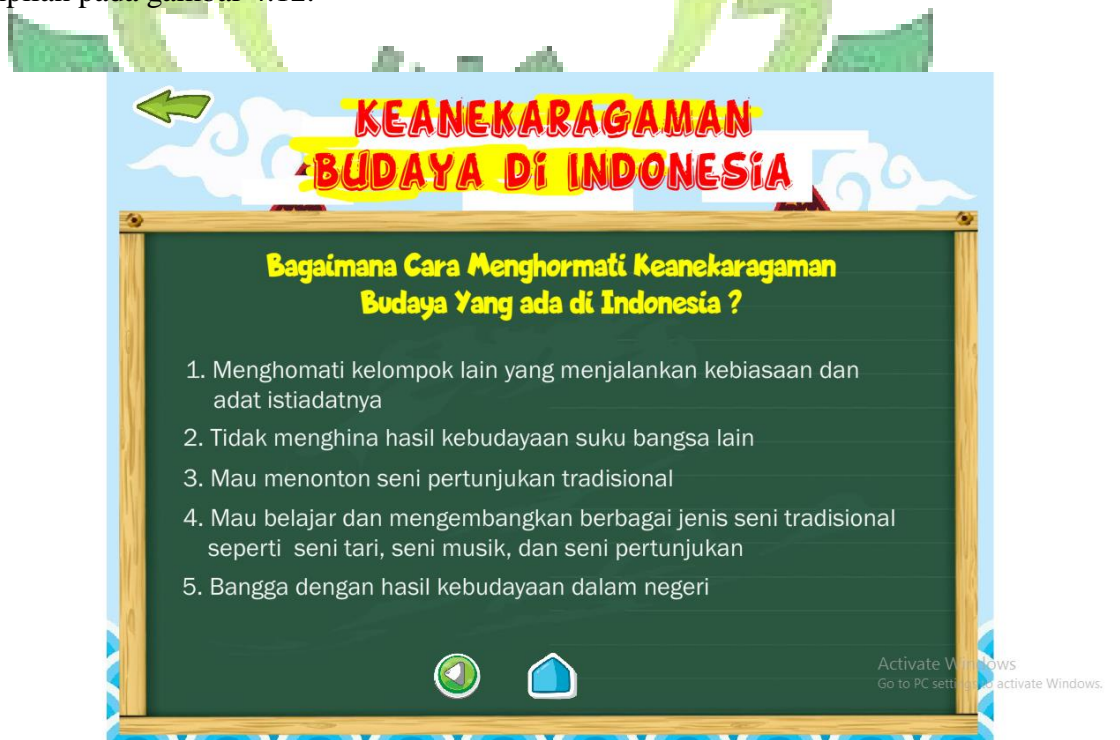
Gambar 4.10 Tampilan Pada materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia

lalu jika kita mengklik tombol mengenal keanekaragaman budaya di Indonesia maka akan menampilkan materi-materi tentang keragaman budaya di indonesia. Tampilan pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Tampilan Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia

Tampilan pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Tampilan bagaimana menghormati keragaman budaya

Dan tombol evaluasi yang akan menampilkan tampilan yng sama dengan evaluasi sebelumnya.

5) Tentang Saya

Menu yang terakhir didalam media ini yaitu menu tentang saya, yang berisi tentang foto penyusun serta jurusan dan angkatan di UIN Raden Intan Lampung. Tampilan pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Tampilan pada Tentang saya

Setelah proses pembuatan media ini selesai, media ini dilakukan review oleh para ahli dan praktisi pendidikan yang akan menilai kualitas media menggunakan angket. Dalam angket tersebut disediakan pula bagian isian untuk memberi komentar dan saran perbaikan. Dari hasil pengisian angket tersebut akan diperoleh saran untuk melakukan revisi.

b. Hasil Penilaian Angket Validasi

Penilaian kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis program Macromedia Flash pada Mata Pelajaran IPS diberikan oleh 6 ahli, yang terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 2 ahli bahasa. Kriteria dalam penentuan subyek ahli yaitu : (1) Berpengalaman di bidangnya, (2) Berpendidikan minimal S2 atau sedang menempuh pendidikan S2 . Validasi juga dilakukan oleh seorang praktisi yaitu guru mata pelajaran IPS SD, dengan kriteria sebagai praktisi adalah: (1) Berpengalaman di bidangnya, (2) Berpendidikan minimal S1. Instrumen validasi yang digunakan adalah instrumen yang berdasarkan standar penilaian BNSP, adapun instrumen penelitian menggunakan skala likert. Berikut hasil penilaian kelayakan yang diberikan oleh para ahli:

1. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

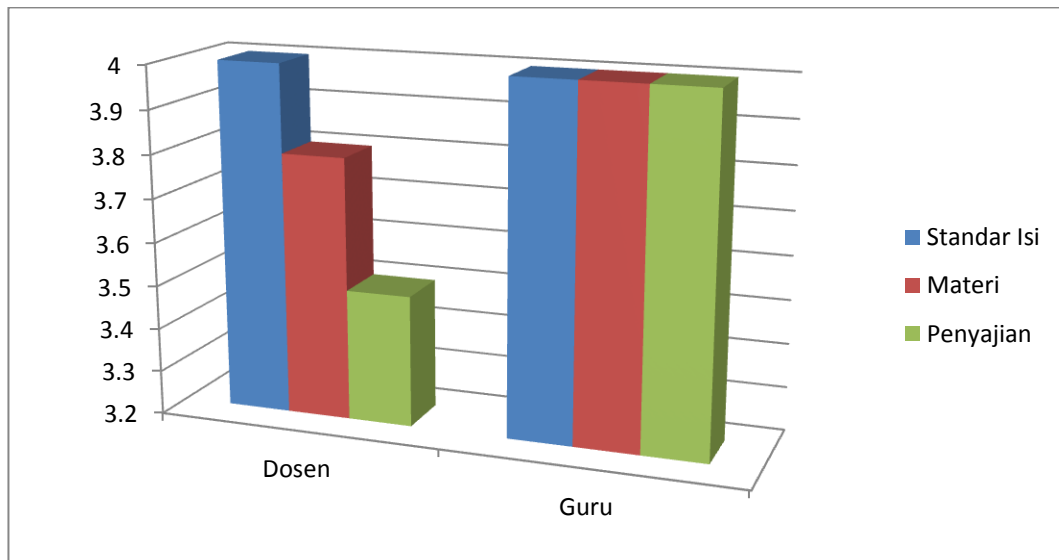
Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi, serta sistematika materi. Adapun validator yang menjadi ahli materi yang terdiri dari 1 dosen UIN Raden Intan Lampung dan 1 guru IPS di MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung

Validasi dilakukan hanya 1 tahap karena saat dilakukan pertama kali validasi materi dinyatakan valid oleh ahli materi dan layak untuk di uji coba. Hasil validasi dapat dilihat [ada tabel 4.1.

No	Aspek	Analisis	Validator	
			Dosen	Guru
1	Standar Isi	\sum skor	8	8
		Skor Maksimal	8	8
		x_i	4	4
		\bar{x}	4	
		Kriteria	Valid	
2	Materi	\sum skor	23	24
		Skor maksimal	24	24
		x_i	3,8	4
		\bar{x}	3,9	
		Kriteria	Valid	
3	Penyajian	\sum skor	7	8
		Skor Maksimal	8	8
		x_i	3,5	4
		\bar{x}	3,7	
		Kriteria	Valid	

Sumber Data : Diolah dari hasil angket penilaian validasi ahli materi Media Pembelajaran IPS Berbasis Program Macromedia Flash

Selain dalam bentuk tabel hasil validasi oleh ahli materi disajikan juga dalam bentuk grafik berikut untuk melihat hasil penilaian ahli materi dari masing-masing validator.



Gambar 4.13 Grafik hasil validasi oleh Ahli Materi

tabel 4.1 dan gambar 4.13 menunjukkan hasil validasi oleh ahli materi yang dilakukan oleh 2 ahli. Diketahui bahwa hasil validasi ahli materi diperoleh nilasi tertinggi sebesar 4 dan nilai terendah 3,5 , skor yang dicapai telah mencapai kriteria “Valid” tanpa revisi yang berarti media dapat digunakan untuk uji coba lapangan dari segi Ahli Materi.

2. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Validasi ahli Media bertujuan untuk menguji kegrafikan media pembelajaran IPS berbasis program Macromedia Flash pada materi keanekaragaman suku, bangsa, dan budaya bangsa di Indonesia. Adapun ahli media terdiri dari 2 dosen UIN Raden Intan Lampung yaitu Bapak Hasan Sastra Negara M.Pd dan Bapak Anton Tri Hasnanto M.Pd. Kedua dosen tersebut dipilih karena merupakan dosen yang mumpuni dalam bidang Media. Waktu validasi dilakukan oleh validator dosen UIN Raden Intan Lampung yaitu dilakukan secara

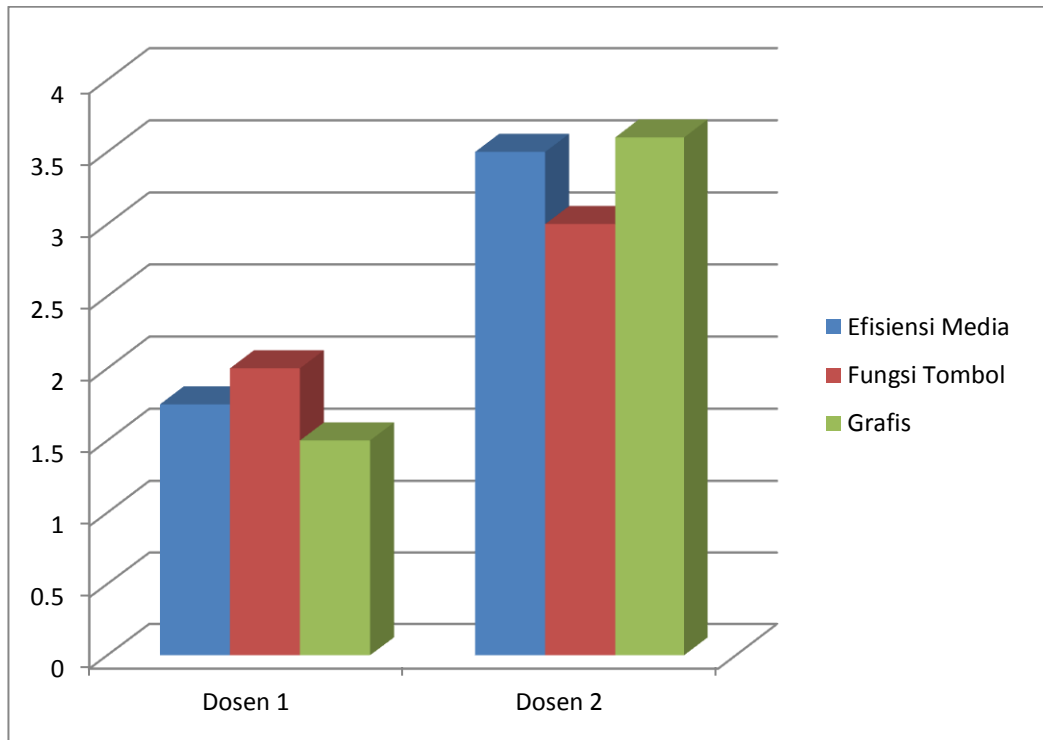
2 kali tahapan, yang pertama validator menilai bagaimana cara mengembangkan *software* aplikasi *Macromedia Flash* dengan cara membuat animasi serta *script-script* yang digunakan, tahap kedua validator menilai dari segi desain, warna, tampilan, dan lain-lain. Pada validasi media, kedua validator menilai secara langsung dan keseluruhan namun demikian validator juga memberikan beberapa masukan-masukan. Hasil analisis data validasi tahap 1 ahli media dapat dilihat pada tabel 4.2.



No	Aspek	Analisis	Validator	
			Dosen 1	Dosen 2
1	Efisiensi Media	\sum Skor	7	14
		Skor Maksimal	16	16
		x_i	1,75	3,5
		\bar{x}	3,5	
		Kriteria	Valid	
2.	Fungsi Tombol	\sum Skor	4	6
		Skor Maksimal	8	8
		x_i	2	3
		\bar{x}	2,5	
		Kriteria	Kurang Valid	
3.	Grafis	\sum Skor	15	22
		Skor Maksimal	24	24
		x_i	2,5	3,6
		\bar{x}	3,05	
		Kriteria	Valid	

Sumber Data: diolah dari hasil angket penilaian validasi ahli media Media Pembelajaran IPS Berbasis Program Macromedia Flash

Selain dalam bentuk tabel hasil validasi oleh ahli media disajikan juga dalam bentuk grafik berikut untuk melihat hasil penilaian ahli media dari masing-masing validator terhadap aspek kegrafikan dan aspek penyajian media.



Gambar 4.14 Grafik hasil validasi tahap 1 oleh ahli media

Terlihat dari grafik hasil validasi ahli media penilaian yang didapat pada setiap aspek yang telah mendapatkan skor tertinggi yaitu 3 dan terendah mencapai skor 2,5 dari ketiga aspek tersebut pada aspek fungsi tombol masih pada kriteria kurang valid sehingga dilakukannya revisi berdasarkan masukan ahli media. Setelah dilakukannya revisi maka selanjutnya validasi tahap 2 kepada dosen ahli media, hasil validasi tahap 2 dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3

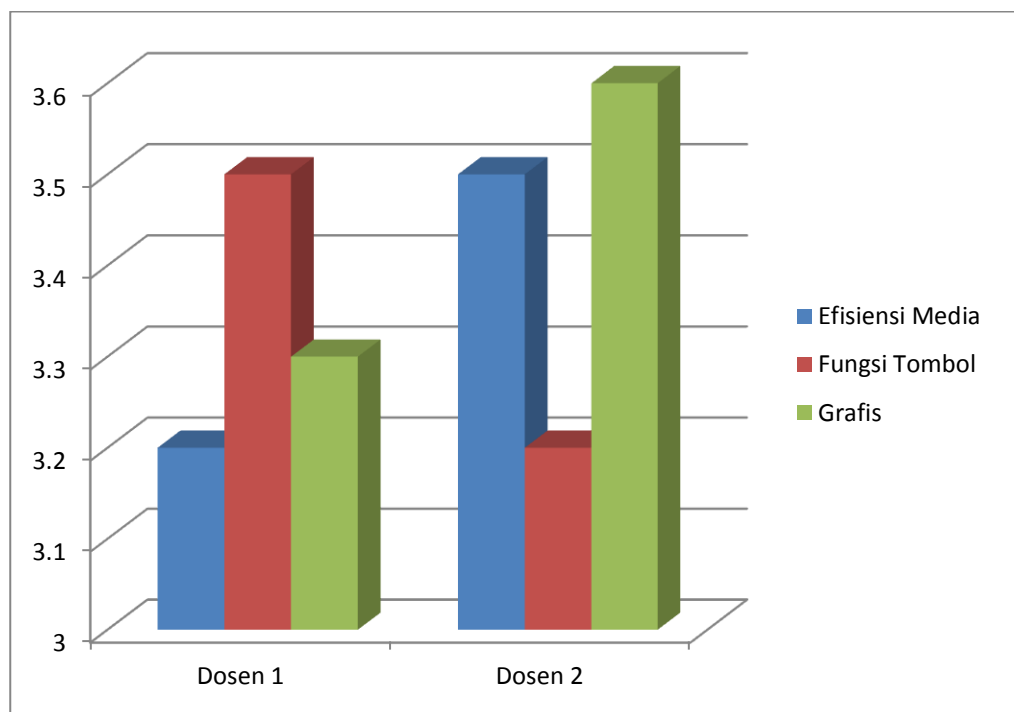
Hasil Validasi tahap 2 oleh Ahli Media

No	Aspek	Analisis	Validator	
			Dosen 1	Dosen 2
1	Efisiensi Media	\sum Skor	13	14
		Skor Maksimal	16	16
		x_i	3,2	3,5
		\bar{x}	3,5	
		Kriteria	Valid	
2.	Fungsi Tombol	\sum Skor	7	3
		Skor Maksimal	8	8
		x_i	3,5	3
		\bar{x}	3,25	
		Kriteria	Valid	
3.	Grafis	\sum Skor	20	22
		Skor Maksimal	24	24
		x_i	3,3	3,6
		\bar{x}	3,45	
		Kriteria	Valid	

Sumber Data : Diolah dari hasil angket penilaian validasi ahli media, Media Pembelajaran IPS

Berbasis Program Macromedia Flash.

Selain dalam bentuk tabel hasil validasi oleh ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik berikut untuk melihat hasil penilaian ahli media tahap 2 dari masing-masing validator terhadap aspek kegrafikan dan aspek penyajian media.



Gambar 4.15 Grafik hasil validasi tahap 2 oleh ahli media

Terlihat pada grafik validasi tahap 2 memperoleh peningkatan pada beberapa aspek mencapai kriteria “valid” dan tanpa revisi.

3. Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menguji kelengkapan media dalam kejelasan bahasa yang digunakan, kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna peserta didik SD Kelas V SD dan penulisan materi mudah dipahami. Pada validasi bahasa dilakukan oleh 2 dosen UIN Raden Intan Lampung yakni Ibu Nurul

Hidayah M.Pd dan Ibu Ernawati M.Pd yang merupakan dosen yang mumpuni dalam bidang bahasa. Validasi ahli bahasa dilakukan 2 kali tahapan dimana validator menilai media secara langsung dan keseluruhan namun demikian validator juga memberikan beberapa masukan-masukan. Hasil analisis data validasi tahap 1 ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4

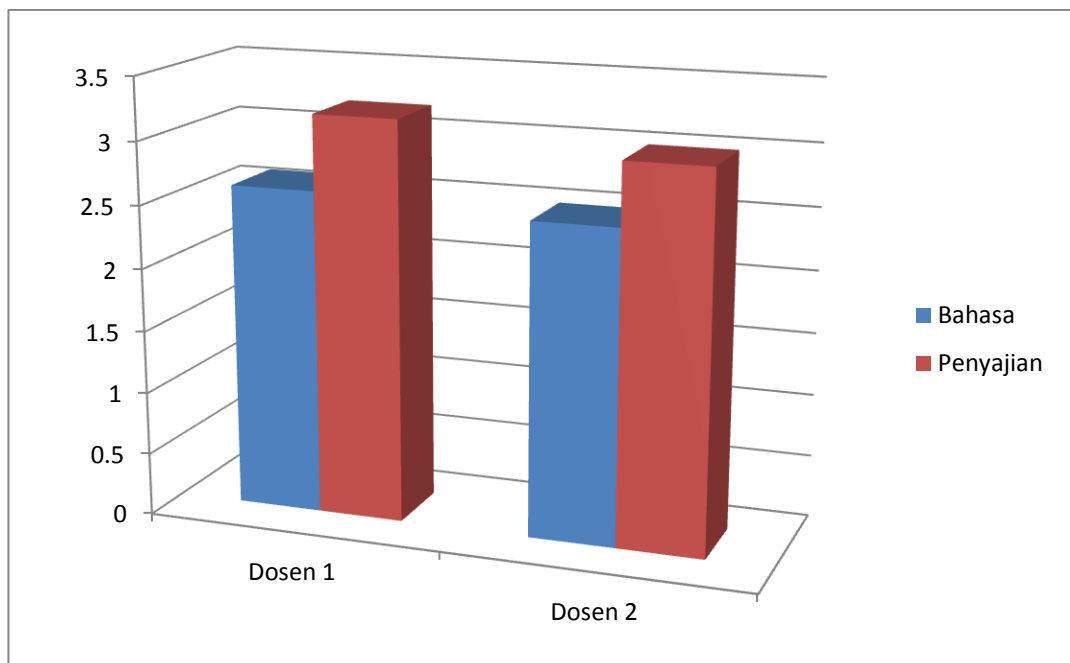
Hasil Validasi tahap 1 oleh Ahli Bahasa

No	Aspek	Analisis	Validator	
			Dosen 1	Dosen 2
1	Bahasa	Σ Skor	21	26
		Skor Maksimal	32	32
		x_i	2,6	3,2
		\bar{x}	2,9	
		Kriteria	Cukup Valid	
2.	Penyajian	Σ Skor	8	9
		Skor Maksimal	12	12
		x_i	2,5	3
		\bar{x}	2,7	
		Kriteria	Cukup Valid	

Sumber Data: diolah dari hasil angket penilaian validasi ahli bahasa Media Pembelajaran IPS

Berbasis Program Macromedia Flash

Selain dalam bentuk tabel hasil validasi oleh ahli bahasa disajikan juga dalam bentuk grafik berikut untuk melihat hasil penilaian ahli bahasa dari masing-masing validator terhadap aspek bahasa dan aspek penyajian media.



Gambar 4.15 Grafik hasil validasi ahli bahasa

Terlihat dari grafik hasil validasi ahli bahasa penilaian yang didapat pada setiap aspek yang telah mendapatkan skor tertinggi yaitu 3 dan terendah mencapai skor 2,5 namun pada kedua aspek tersebut masih dinyatakan cukup valid sehingga dilakukannya revisi sebagian berdasarkan masukan ahli bahasa. Setelah dilakukannya revisi maka selanjutnya validasi tahap 2 kepada dosen ahli bahasa, hasil validasi tahap 2 dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5

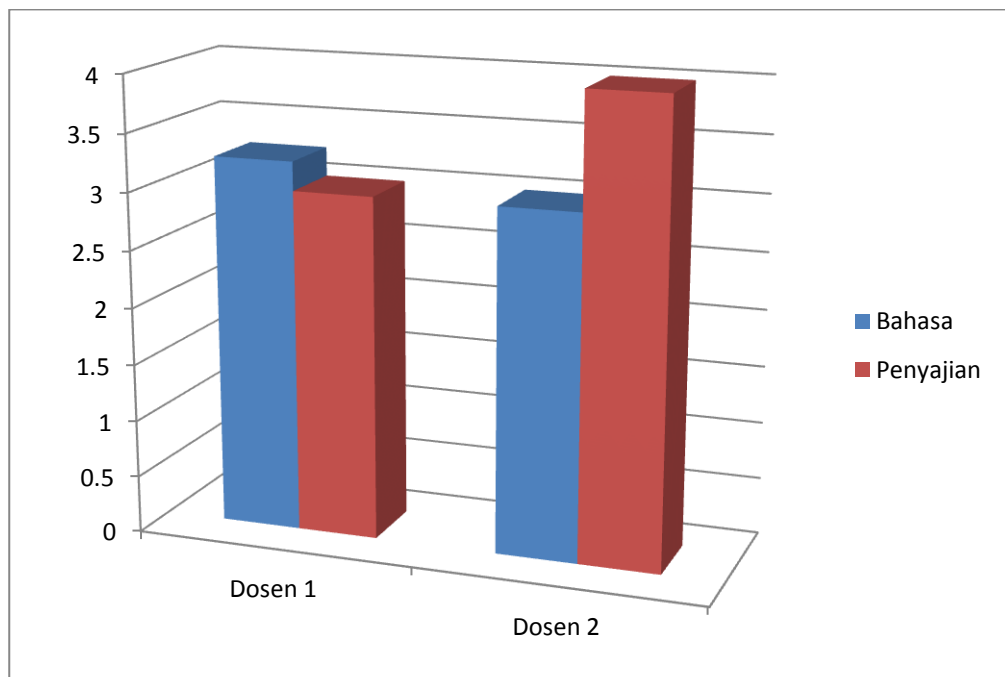
Hasil Validasi tahap 2 oleh Ahli Bahasa

No	Aspek	Analisis	Validator	
			Dosen 1	Dosen 2
1	Bahasa	Σ Skor	26	31
		Skor Maksimal	32	32
		x_t	3,25	3,8
		\bar{x}	3,6	
		Kriteria	Valid	
2.	Penyajian	Σ Skor	9	12
		Skor Maksimal	12	12
		x_t	3	4
		\bar{x}	3,5	
		Kriteria	Valid	

Sumber Data: diolah dari hasil angket penilaian validasi ahli bahasa Media Pembelajaran IPS

Berbasis Program Macromedia Flash

Selain dalam bentuk tabel hasil validasi oleh ahli bahasa disajikan juga data dalam bentuk grafik berikut untuk melihat hasil penilaian ahli bahasa tahap 2 dari masing-masing validator terhadap aspek bahasa dan aspek penyajian media.



Gambar 4.16 Grafik hasil validasi ahli bahasa

Tabel 4.5 dan gambar 4.16 menunjukkan hasil validasi tahap 2 oleh ahli bahasa, dapat dilihat bahwa nilai tertinggi yang didapat mencapai angka 4 dan nilai terendah yakni 3, skor yang didapat telah mencapai kriteria “Valid” dan tanpa revisi yang berarti media dapat digunakan untuk uji coba lapangan dari segi kebahasaan.

c. Perbaikan Media

Setelah media di review oleh para ahli, kemudian dilakukan revisi yang disarankan oleh ahli media pertama yaitu Bapak Hasan Sastra Negara, M.Pd yaitu mengubah tampilan background pada bagian intro yang harus sesuai dengan materi yang disampaikan dalam media pembelajaran. Setelah dilakukannya revisi tampilan background sudah cukup pas dengan materi yang disampaikan.

Selanjutnya revisi disarankan oleh ahli bahasa yakni Ibu Nurul Hidayah M.Pd beliau merevisi pada bagian penulisan yang masih banyak yang kurang sesuai dengan EYD, dan juga penggunaan huruf kapital pada kata-kata tertentu.pun sama dengan ahli bahasa Ibu Ernawati yang juga mengungkapkan hal yang sama agar media diperbaiki lagi dari segi penulisan dan penggunaan huruf kapitalnya. Gambar sebelum dan sesudah revisi disajikan pada gambar-gambar dibawah ini.



Gambar 4.17 tampilan intro sebelum di revisi



Gambar 4.18 tampilan intro sesudah direvisi



Gambar 4.19 materi keanekaragaman budaya sebelum direvisi



Gambar 4.20 menu keanekaragaman budaya sesudah di revisi

Pada materi keanekaragaman budaya, terdapat contoh-contoh seni pertunjukan adat, upacara adat, dan seni pertunjukan adat yang pada media sebelum revisi hanya menampilkan video saja. Selanjutnya dilakukan perbaikan yang disarankan oleh validator saat melakukan validasi media pembelajaran agar menambahkan penjelasan pada setiap video yang ada agar peserta didik menjadi lebih paham dengan apa yang mereka lihat dalam video tersebut. Begitu juga dengan bagian contoh lagu-lagu daerah yang sebelumnya hanya merupakan suara musik saja yang terdengar saat kita mengklik lagu diubah dengan menambahkan video beserta penjelasannya. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 4.20 dan 4.21 dibawah ini.



Gambar 4.21 tampilan pada materi contoh-contoh lagu daerah



Gambar 4.22 tampilan pada materi contoh-contoh lagu daerah setelah direvisi

4. *Implementation* (Pelaksanaan)

a. Uji Coba Media Pembelajaran

Setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta media telah diperbaiki atas masukan dari para ahli maka media pembelajaran dapat diimplementasikan yaitu digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba produk dilaksanakan di SDN 2 Way Dadi dan MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung. Produk diuji cobakan dengan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 15 peserta didik, dan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 30 peserta didik, adapun hasil uji coba produk sebagai berikut:

1. Uji Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk menguji kemenarikan produk, peserta didik dalam uji kelompok kecil ini melibatkan 15 orang siswa kelas V SD yang sudah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran IPS berbasis Macromedia Flash. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan di SDN 2 Way Dadi dan di akhir uji coba kelompok kecil peserta didik diberikan berupa angket kemenarikan dari pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan hasil dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4.6

Hasil uji coba kelompok kecil

No	Nama	Kelas	Jumlah Skor	Skor Kelayakan	Kriteria
1.	Aisyah Fadila	V C	48	3,69	Sangat Menarik
2.	Aprilia Natasya	V C	49	3,76	Sangat Menarik
3.	Azzahra Zainina	V C	47	3,61	Sangat Menarik
4.	Deril W. Pratama	V C	48	3,69	Sangat Menarik
5.	Dinda Ain M.	V C	48	3,69	Sangat Menarik
6.	Elmira Nisa	V C	48	3,69	Sangat Menarik
7.	Keni Ira Julia	V C	47	3,61	Sangat Menarik
8.	Keysa Natala	V C	48	3,69	Sangat Menarik
9.	Maryanah	V C	48	3,69	Sangat Menarik

10.	Nayla Chalisa	V C	48	3,69	Sangat Menarik
11.	Rendi Prakasa	V C	45	3,46	Sangat Menarik
12.	Restu Putra Y.	V C	45	3,46	Sangat Menarik
13.	Salwa Fatimah	V C	48	3,69	Sangat Menarik
13.	Syifa Salsabila	V C	48	3,69	Sangat Menarik
14.	Vika Zanuba Shofi	V C	48	3,69	Sangat Menarik
15.	Zahra Kamalia	V C	50	3,84	Sangat Menarik
	Jumlah		715	54,95	$\bar{x} = 3,66$

Sumber Data : Diolah dari Hasil Angket Penilaian Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Berdasarkan analisis uji coba pada skala kecil diatas, diperoleh rata-rata 3,66 dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “Sangat Menarik”, hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada materi Keanekaragaman Suku, Bangsa dan Budaya Bangsa di Indonesia dikelas V SD/MI.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah melakukan uji coba pada skala kecil, kemudian uji coba lapangan pada skala besar dengan tujuan mengetahui kemenarikan produk secara luas. Responden pada uji coba skala besar ini berjumlah 30 orang peserta didik kelas V dengan cara memberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media. Uji coba ini dilakukan di MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis macromedia flash dalam pembelajaran IPS pada materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 4.7

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama	Jumlah	Skor	Kategori
		Skor	Kelayakan	
1.	Aldio Fairuz G.	40	3,07	Menarik
2.	Alvira Safutri	52	4	Sangat Menarik
3.	Arya Shafa Mahardika	45	3,46	Sangat Menarik
4.	Aulia Nur Wardani	51	3,92	Sangat Menarik
5.	Aziz Abdurrahim	52	4	Sangat

				Menarik
6.	Brillian Khairullah	52	4	Sangat Menarik
7.	Destika Ananda	52	4	Sangat Menarik
8.	Fadhil Fitra Pratama	52	4	Sangat Menarik
9.	Fadhil Khairul Afandi	50	3,84	Sangat Menarik
10.	Farrel Fais Rizqi I.	50	3,84	Sangat Menarik
11.	Hanifa Nur Aida	52	4	Sangat Menarik
12.	Kayana Aretha P.M	48	3,69	Sangat Menarik
13.	Keisya Amanda P.	52	4	Sangat Menarik
14.	Ihsan Angga M.	44	3,38	Sangat Menarik
15.	Izzaz Abdul Aziz	45	3,46	Sangat Menarik
16.	Lutfi Aziz	52	4	Sangat Menarik

17.	Maulana Ilham P.	52	4	Sangat Menarik
18.	Megi Aldes Pratama	52	4	Sangat Menarik
19.	M. Fajar Akbar	52	4	Sangat Menarik
20.	M. Rafibisri Mustofa	51	3,92	Sangat Menarik
21.	M. Alfath Andriska	52	4	Sangat Menarik
22.	Nayara Faika A.	52	4	Sangat Menarik
23.	Nur Laila P.	51	3,92	Sangat Menarik
24.	Rafifah A.	49	3,76	Sangat Menarik
25.	Ravin F.	51	3,92	Sangat Menarik
26.	Ridho Rizki Damanik	52	4	Sangat Menarik
27.	Risma Dwi Andayaniingrum	46	3,53	Sangat Menarik
28.	Syafa Adelia	49	3,76	Sangat

				Menarik
29.	Vania Aurelia	47	3,61	Sangat Menarik
30.	Wafiqoh Hidayati	49	3,76	Sangat Menarik
	Jumlah	1.494	114,84	$\bar{x} = 3,82$

Sumber Data: Diolah dari Hasil Angket Penilaian Uji Coba Lapangan Skala Besar

Berdasarkan analisis data dari tabel 4.7 hasil uji coba lapangan pada skala besar memperoleh rata-rata yang tergolong cukup tinggi yaitu 3,82 dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “Sangat Menarik”. Hal ini berarti media yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria sangat menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran IPS materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia dikelas V SD/MI.

3. Uji Coba Pendidik

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar kemudian produk diuji cobakan kepada pendidik. Uji coba pendidik dilakukan untuk meyakinkan data dan mengetahui kemenarikan produk secara luas. Responden pada uji pendidik ini berjumlah 2 pendidik SD/MI kelas V dengan cara memberi angket untuk mengetahui respon pendidik terhadap kemenarikan Media Pembelajaran berbasis macromedia flash. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria sangat menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pembelajaran IPS kelas V pada materi Keanekaragaman Suku, Bangsa, dan Budaya di Indonesia.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh yaitu analisis kevalidan media dari dosen ahli dan guru, analisis kepraktisan media dari hasil angket respon peserta didik dan pendidik. Karna tahap evaluasi telah dilakukan disetiap tahap dan hasil akhirnya menunjukkan bahwa media pembelajaran mempunyai kriteria sangat menarik digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar IPS , pada materi Keanekaragaman Suku, Bangsa dan Budaya Bangsa di Indonesia.

B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan sebagai study sistematis terhadap pengetahuan ilmiah yang lengkap atau pemahaman tentang subjek yang diteliti. Penelitian ini diklasifikasikan sebagai dasar atau terapan dengan tujuan peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Flash*. Untuk menghasilkan produk media yang dikembangkan maka peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : *analysis, design, development, imolementation, evaluation*. Berdasarkan permasalahan pada tahap analisis yang telah dikemukakan dalam hasil penelitian diketahui bahwa dalam proses pembelajaran dikelas guru masih menggunakan metode konvensional dan hanya memanfaatkan buku paket yang sudah

disediakansekolah sebagai bahan ajar. Sementara rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPS.

Setelah tahap analisis, tahap selanjutnya adalah tahap *design* (perancangan). Pada tahap perancangan dilakukan penyusunan kerangka media, perancangan sistematika penyajian materi, dan perancangan instrumen. Perancangan sistematika penyajian materi disesuaikan dengan SK dan KD yang sudah ditentukan.

Selanjutnya tahap *development*. Tahap *development* merupakan tahap dalam pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar. Setelah produk selesai dibuat, kemudian dilakukan evaluasi oleh para ahli dan praktisi pendidikan yang disebut dengan validasi. Tujuannya untuk memperoleh masukan-masukan guna perbaikan media audio visual yang dikembangkan.

Masukan dari para ahli dan praktisi pendidikan disunting sebagai acuan revisi, selain itu juga pengisian angket validasi akan menentukan kelayakan media untuk dapat diujicobakan kepada peserta didik. Revisi ini dilakukan sebagai langkah membuat produk yang layak. Produk yang telah dikembangkan kemudian direvisi pada beberapa komponen yang harus diperbaiki dalam media, seperti masukan mengganti gambar tampilan , mengubah musik latar agar peserta didik tidak merasa bosan serta komponen lain yang harus diperbaiki.

Penilaian kelayakan produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil penilaian para ahli dikategorikan kevalidanya berdasarkan skala

kelayakan media pembelajaran , jika $1,00 < \bar{x} \leq 1,76$; tidak valid, jika $1,76 < \bar{x} \leq 2,51$; kurang valid, jika $2,51 < \bar{x} \leq 3,26$; cukup valid, jika $\bar{x} > 3,26$; valid.

1. Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada tabel 4.1 dari 2 validator yaitu 1 dosen UIN Raden Intan Lampung dan 1 guru mata pelajaran IPS MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung. Pada aspek standar isi diperoleh nilai rata-rata 4 dengan kriteria "Valid". pada aspek materi dalam media pembelajaran diperoleh rata-rata 3,9 dengan kriteria "Valid". Serta pada aspek penyajian diperoleh rata-rata 3,7 dengan kriteria "Valid". Setelah dihitung secara keseluruhan mengenai kelayakan materi selurunya dan diperoleh rata-rata 3,86 dengan kriteria "Valid". Setelah penilaian dari masing-masing aspek kemudian dihitung secara keseluruhan mengenai kelayakan materi seluruhnya. Hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.8

Hasil Rata-rata Akor Validasi Ahli Materi

Skor Rata-rata	Kriteria	Keterangan
3,86	Valid	Tidak Revisi

Berdasarkan tabel 4.8 terlihat perolehan skor rata-rata 3,86 dengan kriteria "Valid" dengan demikian kelayakan produk media pembelajaran berbasis

program macromedia flash dalam pembelajaran IPS layak digunakan tanpa resisi sebagai bahan ajar pada pembelajaran IPS.

2. Ahli Media

Hasil validasi oleh ahli media pada tabel 4.2 dan tabel 4.3 diperoleh hasil ppenilaian dari dua validator dosen UIN Raden Intan Lampung yang berpengealaman dibidangnya. Validasi dilakukan berlangsung 2 tahap sampai media “Valid” dan layak di uji coba. Oleh ahli media yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek Penilaian yaitu aspek efisiensi media, aspek tombol, dan aspek grafis.

a. Validasi tahap 1

Pada validasi tahap 1, aspek efisiensi media diperoleh rata-rata 3,5 dengan kriteria “Valid”, pada aspek fungsi tombol diperoleh rata-rata 2,5 dengan kriteria “Kurang Valid” dan pada aspek Grafis diperoleh rata-rata 3,05 dengan kriteria “Cukup Valid”. Setelah perhitungan setiap aspek, selanjutnya kevalidan media dihitung secara keseluruhan dan diperoleh rata-rata sebesar 3,01 dengan kriteria “Cukup Valid”.

Tabel 4.9

Hasil Rata-rata skor tahap 1 oleh Ahli Media

Rata-rata Skor	Kriteria	Keterangan
3,01	Cukup Valid	Revisi Sebagian

Berdasarkan tabel 4.9 hasil dari validasi tahap 1 masih pada keterangan “Revisi Sebagian”, maka dilakukan revisi dari segi fungsi tombol dan kegrafikan media sesuai dengan saran dan masukan oleh ahli media.

b. Validasi Tahap 2

Validasi tahap 2 dilakukan karna media masih dalam kriteria “Cukup Valid” dengan keterangan “Revisi Sebagian”. Hasil dapat dilihat pada tabel 4.3 dengan peningkatan skor yang cukup signifikan oleh para ahli media. Pada aspek efisiensi media memperoleh skor rata-rata 3,5 pada kriteria “Valid”. Pada aspek fungsi tombol memperoleh skor 3,25 dengan kriteria “Valid”. Pada aspek Grafis memperoleh angka 3,45 dengan kriteria “Valid”

Setelah perhitungan data skor pada tiap aspek maka selanjutnya perhitungan skor rata-rata dari ketiga aspek, perolehan skor rata-rata meningkat mencapai 3,40 dengan kriteria “Valid”.

Tabel 4.10

Hail Rata-rata skor tahap 2 oleh Ahli Media

Rata-rata Skor	Kriteria	Keterangan
3,40	Valid	Tanpa Revisi

Dengan meningkatnya perolehan skor pada validasi tahap 2 pada kriteria “Valid” berarti media sudah layak diuji coba lapangan tanpa revisi.

3. Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi tahap 1 oleh ahli bahasa pada tabel 4.4 dari 2 validator yaitu dosen UIN Raden Intan Lampung diperoleh hasil :

a. Validasi tahap 1

Pada aspek bahasa diperoleh nilai rata-rata 2,9 dengan kriteria “Cukup Valid” serta pada aspek penyajian pada media pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 2,7 dengan kriteria “Cukup Valid”. setelah penilaian dari masing-masing aspek kemudian dilakukan penghitungan secara keseluruhan mengenai kelayakan bahasa dan diperoleh rata-rata 2,8 dengan kriteria “Cukup Valid” dan revisi sebagian.

Tabel 4.11

Hasil Rata-rata Skor Validasi Tahap 1 Ahli Bahasa

Rata-rata Skor	Kriteria	Keterangan
2,8	Cukup Valid	Revisi Sebagian

Dengan demikian kelayakan produk media pembelajaran berbasis macromedia flash dalam pembelajaran IPS masih dilakukan revisi sebagian berdasarkan hasil validasi tahap 1 dari ahli bahasa.

b. Validasi Tahap 2

Setelah melakukan revisi media berdasarkan masukan dan saran para ahli, maka selanjutnya dilakukan validasi tahap 2 dengan masing-masing aspek memperoleh nilai rata-rata pada aspek bahasa diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,6 dengan kriteria “Valid” serta pada aspek penyajian memperoleh nilai rata-rata 3,5 dengan kriteria “Valid”. Setelah penilaian dari masing-masing aspek kemudian penilaian dihitung secara keseluruhan mengenai kelayakan bahasa hasil validasi tahap 2 dapat dilihat pada tabel 4.12

Tabel 4.12

Hasil Rata-rata Skor Validasi Tahap 2 Ahli Materi

Rata-rata Skor	Kriteria	Keterangan
3,55	Valid	Tidak Revisi

Berdasarkan tabel 4.12 terlihat perolehan skor rata-rata 3,55 dengan kriteria “Valid” dengan demikian kelayakan produk media pembelajaran berbasis macromedia flash dalam pembelajaran IPS layak digunakan tanpa revisi sebagai bahan ajar pada pembelajaran IPS.

Setelah media direvisi dan dinyatakan valid untuk diujicobakan, kemudian dilakukan uji coba kepada peserta didik. Tahap ini disebut dengan tahap *implementation*. Penelitian ini diuji cobakan melalui dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mencari kemenarikan produk. Hasil uji coba produk, dikategorikan kemenarikannya berdasarkan skala kemenarikan media pembelajaran, jika $1,00 < \bar{x} \leq 1,76$; Sangat Kurang Menarik, jika $1,76 < \bar{x} \leq 2,51$; Kurang Menarik, jika $2,51 < \bar{x} \leq 3,26$; Menarik, jika $\bar{x} > 3,26$; Sangat Menarik.

Hasil rata-rata kemenarikan yang diperoleh pada skala kecil yang diikuti oleh 15 siswa memperoleh skor rata-rata yaitu 3,66 berdasarkan hasil dari angket respon yang telah diisi oleh siswa, hasil ini menempatkan media pada kriteria “Sangat Menarik”. Pada uji coba lapangan skala besar yang diikuti oleh 30 siswa skor rata-rata kemenarikan yang diperoleh yaitu 3,82 pada kriteria “Sangat Menarik”. Berdasarkan hasil olah data angket respon peserta didik pada uji coba lapangan skala kecil dan skala besar, media pembelajaran IPS yang dikembangkan dalam kriteria interpretasi kemenarikan sangat menarik sebagai sumber bahan belajar dan layak digunakan. Kesimpulan hasil dari uji coba dapat dilihat pada tabel 4.13.

Tabel 4.13

Hasil Rata-rata Angket Respon Siswa

Skor Rata-rata		Kriteria
<i>Skala Kecil</i>	3,66	Sangat Menarik
<i>Skala Besar</i>	3,82	Sangat Menarik

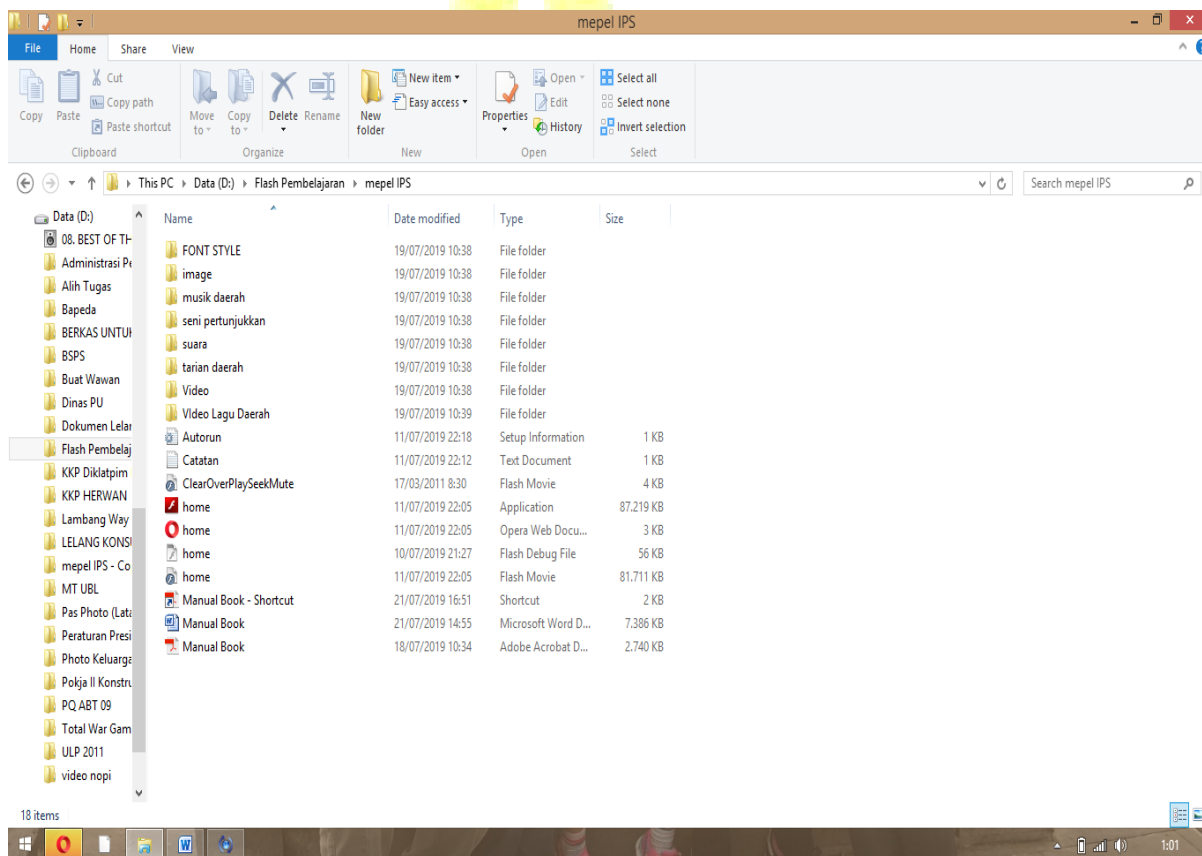
Berdasarkan tabel 4.13 hasil uji coba dari skala kecil dan skala besar didapatkan skor rata-rata yang diharapkan yaitu kriteria sangat menarik. Dengan hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam belajar IPS. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Syaiful Fahmi mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* sangat efektif digunakan karena dapat membangkitkan rasa kepercayaan diri siswa dan menjadikan siswa suka terhadap mata pelajaran tersebut.⁸² Penelitian Tuhu Setyono mengungkapkan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* sangat efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar untuk guru dan siswa.⁸³ Penelitian Andry S. Utama juga mengatakan bahwa

⁸²Syariful Fahmi, "Pengembangan Multimedia Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Kefektifannya terhadap Sikap Siswa pada Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 9, No. 1 (2014)

⁸³Tuhu Setyono, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Macromedia Flash pad Materi Bangun ruang Kelas VII Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Mahasiswa Matematika UPP*, (2017)

media pembelajaran berbasis Macromedia Flash terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pokok Sistem Pencernaan Makanan.⁸⁴

Tahap terakhir evaluasi keseluruhan dengan hasil perbaikan pada revisi adalah produk akhir dari media pembelajaran berbasis macromedia flash dalam pembelajaran IPS dalam bentuk file *flash player application* yang hanya tinggal menekan enter saja yang sudah dikemas dalam sebuah file dan burning didalam CD.



Gambar 4.23Tampilan produk akhir yang sudah dipublish

⁸⁴ Andry S. Utama, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Hyperlink Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Simposium MIPA Universitas Negeri Makasar*, (2017)

Setelah melalui berbagai tahap validasi, media pembelajaran berbasis Macromedia Flash dalam pembelajaran IPS ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil akhir pengembangan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash ini layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi Keanekaragaman Suku, Bangsa, dan Budaya di Indonesia.

4. Keterbatasan Penelitian

- a. Media pembelajaran ini digunakan sebagai bahan ajar pengganti buku dikelas, sehingga pembelajaran hanya dilakukan didalam kelas dengan menggunakan LCD proyektor sehingga media tidak bersifat interaktif. Agar media pembelajaran bersifat interaktif sebaiknya digunakan didalam laboratorium komputer.
- b. Peneliti hanya menguji cobakan kepada 2 sekolah termasuk dalam uji skala kecil dan uji skala besar. Sehingga hasil uji kemenarikan hanya dilihat dari 15 siswa skala kecil dan 30 siswa skala besar, hal tersebut dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya peneliti.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dalam pembelajaran IPS ini dikembangkan dengan cara dan prosedur sebagai berikut :

- a. Dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*
- b. Dikembangkan berdasarkan prosedur model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *analysis, design, development, implementation, evaluation*., dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar alternatif media pembelajaran interaktif.

2. Kelayakan dan kemenarikan pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPS dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Ditinjau dari hasil validasi oleh Ahli media, Media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* dalam pembelajaran IPS memperoleh skor rata-rata 3,40 maka media ini tergolong dalam kriteria valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran IPS.

- b. Ditinjau dari hasil validasi oleh ahli materi, Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dalam pembelajaran IPS memperoleh skor rata-rata mencapai 3,86 maka media ini berada pada kriteria valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS.
- c. Ditinjau dari hasil validasi oleh ahli bahasa. Media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dalam pembelajaran IPS memperoleh skor 3,55 maka media ini berada pada kriteria valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS.
- d. Ditinjau dari hasil respon kemenarikan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada uji kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 3,66 (Sangat Menarik) dan uji kelompok besar dengan skor rata-rata 3,82 (Sangat Menarik). Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan berada pada kriteria Sangat Menarik.

B. Saran

Dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dalam pembelajaran IPS serta kesimpulan di atas maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif melalui media *macromedia flash* pada materi perbandingan mendapatkan respon pada

kriteria sangat menarik, maka disarankan kepada guru mata pelajaran IPS untuk menggunakan media dalam pembelajaran IPS khususnya materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia kelas V.

2. Diharapkan pengembangan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash pada Mata Pelajaran IPS materi Keanekragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia ini dapat dilanjutkan sampai tahap uji hasil belajar dan uji coba dalam lingkup yang lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta, Raja Grafindo Persada cet.17, 2013
- Bernard, Martin. "Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Penalaran serta Disposisi Matematik Siswa SMK dengan Pendekatan konstektual melalui game adobe flash cs 4.0." *infinity journal* 4, no 2 (2015)
- Bujuri, Andesta, Dian dan Baiti Masnun. "Pengembangan Bahan Ajar IPA Itegratif Berbasis Pendekatan Konstektual." *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*." Vol 5 No 2 (2018)
- Ciri-ciri media pembelajaran tersedia di <https://pakarkomunikasi.com/ciri-ciri-media-pembelajaran> oktober 2017 (online)
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung, Satu Nusa Studio, cet.3, 2015.
- Farida. "Mengembangkan Pemahaman Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD." *Al-jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol 6, No 1 (2015)
- Fadhli, Muhibuddin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Dimensi Pendidikan Pembelajaran* Vol 3 (2015)
- Febrian Chandra Lucky. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Fisika Untuk Materi Tekanan Mencakup Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor sesuai Kurikulum 2013 untuk Siswa SMP/MTS." *Skripsi Jurusan Fisika Fakultas MIPA UM* (2014)
- Ganis, Idolla, Erlina. "Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan." *Spedd-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* Vol 12, No 1 (2013)
- Habidin M.M, Purnama B.E ,dan Kristianto G. "Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif." *Indonesia Jurnal on Computer Science* (2013)
- Hartono S. Dody. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris Theme I Have A Pet untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting

- H. Rachmaibu, Farida. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN." Jurnal Kreatif (2016)
- I Made Teguh dan I Made Kirana. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model." Ejournal.Undiksha.ac.id (2013)
- Kartikasari, Dewi dan Nugroho K. Gaesang."Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Aksara Jawa pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo." Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi 2, No 3 (2012)
- Khoirul, Anwar, Moh. "Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar." Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol.2 No.2 (2017)
- Khairani, Majidah dan Dian Febrinal." Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX." Jurnal Ipteks Terapan 10 no 2 (2016)
- Madcoms. "Mahir dalam 7 Hari Macromedia Flash Pro 8 " Jakarta: Andi Publisher (2006)
- Maizora, Syafdi. " Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Macromedia Flash 8." <https://syafdiichiematzora.files.wordpress.com/2011/01/pengenalan-flash.pdf> (2011)
- Muhson, Ali. " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." Jurnal Pendidikan Akutansi
- Mahnun, Nunu. " Kajian Terhadap Langkah-langkah Media dan Implementasinya Terhadap Pembelajaran." Jurnal Pemikiran Islam Vol 37 (2012).
- Novitasari. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk Mengoptimalkan Praktikum Virtual Laboratory Materi Induksi Elektromagnetik." Jurnal Pendidikan (2014)
- Philipus Erwin," Flash Master untuk Macromedia Flash MX 2004 dan Flash Profesional 8," Jakarta : Andi Publisher (2008)
- Qomario. "Pengembangan Model Pelatihan Literasi Media dan Informasi Guru SD di Kota Bandar Lampung." Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 5, No. 1 (2018)

Rangkuman Materi IPS kelas V SD semester ½ tersedia di

<https://www.bukupaket.com/2015/12/rangkuman-materi-pelajaran-ips-kelas-5.html> (online)

Rusman. "Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi", Jakarta: PT Raja Grafindo Persada (2011)

Setyosari Punaji, "Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan," Jakarta: Kencana (2016)

Sohibun dan Ade Yulina Filza. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive." Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol.2 No.2 (2017)

Syaiful Fahmi dan Marsigit. "Pengembangan Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya terhadap sikap siswa pada Matematika." Jurnal Pendidikan Matematika Vol 9 no 1 (2014).

Setyono, Tuhi. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan menggunakan Macromedia Flash pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama," Jurnal Mahasiswa FKIP Matematika UPP, (2017).

S. Sadiman, Arief. *et. al. Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta cet. 3, 2017

----- *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta cet.27,2018.

Utama, Noris Putra. "Penggunaan Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Dimensi Tiga." Jurnal Pendidikan Matematika 1 no 1 (2012).

Utama S. Andri. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Hyperlink untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik" Simposium MIPA Universitas Negeri Makasar (2017)

Siska, Yulia. *Pembelajaran IPS SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca, 2018

----- *Konsep Dasar IPS SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca, 2016.

Wahana Komputer, "Membuat Persentasi Interaktif dengan Macromedia Flash 8," Yogyakarta : Andi Offset (2017)

